

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KETRAMPILAN GERAK DASAR ANAK MELALUI
PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS III
SD N 3 BOLONCOLOMADU KARANGANYAR
TAHUN PELAJARAN 2015 / 2016**



SKRIPSI

**Oleh:
ARI WIDATI
K4609015**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
JUNI 2016**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Ari Widati
NIM : K4609015
Jurusan/Program Studi : POK/Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul “ **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ketrampilan Gerak Dasar Anak Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas III SD N 3 Bolon Colomadu Karanganyar** “ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, Juni 2016

Yang membuat pernyataan



Ari Widati

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KETRAMPILAN GERAK DASAR ANAK MELALUI
PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS III
SD N 3 BOLONCOLOMADU KARANGANYAR
TAHUN PELAJARAN 2015 / 2016**

**Oleh:
ARI WIDATI
K4609015**

Skripsi

**Diajukan guna memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
JUNI 2016**

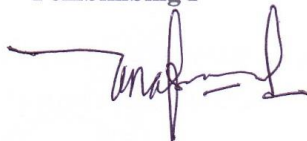
PERSETUJUAN

Nama : Ari Widati
NIM : K4609015
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETRAMPILAN
GERAK DASAR ANAK MELALUI PENDEKATAN BERMAIN
PADA SISWA KELAS III SD N 3 BOLON COLOMADU
KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Sksipsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

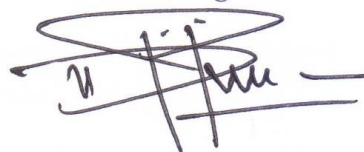
Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I



Drs. Sarwono, MS
NIP 19600614 198603 1 002

Pembimbing II



Djoko Nugroho, S.Pd., M.Or
NIP 19730305 200501 1 001

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Ari Widati
NIM : K4609015
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ketrampilan Gerak Dasar Anak Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas III SD N 3 Bolon Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada hari Rabu, tanggal 22 Juni 2016 dengan hasil LULUS dan revisi maksimal 3 bulan

Skripsi telah direvisi dan mendapat persetujuan dari Tim Penguji.

Persetujuan dari Tim Penguji Skripsi,

Nama Penguji :

Ketua : Drs. Sunardi, M.Kes
Sekretaris : Drs. Agus Mukholid, M.Pd
Anggota I : Drs. Sarwono, MS
Anggota II : Djoko Nugroho, S.Pd., M.Or

Tanda Tangan



Tanggal

25-07-2016
28-07-2016
28-07-2016
28-07-2016

Skripsi disahkan oleh Kepala Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi pada

Hari : Kamis

Tanggal : 28 Juli 2016

Mengesahkan :

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret



Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd
NIP. 196101241987021001

Kepala Program Studi
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi



Drs. Sunardi, M.Kes
NIP. 19581121 199003 1004

ABSTRAK

Ari Widati. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ketrampilan Gerak Dasar Anak Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas III SD N 3 Bolon Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta 2015.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan ketrampilan gerak dasar anak melalui pendekatan bermain pada siswa kelas III SD N 3 Bolon Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam satu siklus, yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas III SD N 1 Bolon Kabupaten Karanganyar angkatan 2015/2016, yang berjumlah 40 siswa. Dengan komposisi siswa putra 21 anak dan siswa putri: 18 anak.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi dan penilaian hasil belajar Gerak Dasar Anak. Analisis data menggunakan teknik deskriptif yang didasarkan pada analisis kualitatif dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui bermain dapat Hasil Belajar Ketrampilan Gerak Dasar Anak dari prasiklus ke siklus I. Proses pembelajaran pada prasiklus belum menggunakan metode bermain untuk membantu siswa dalam mempelajari Ketrampilan Gerak Dasar Anak sehingga keterampilan Gerak Dasar Anak masih rendah dan hasil belajar Ketrampilan Gerak Dasar Anak siswa kurang maksimal. Dari hasil analisis diperoleh peningkatan yang signifikan dari prasiklus kemudian siklus I. Pada prasiklus, Sebelum diadakan tindakan menggunakan pendekatan bermain adalah kurang, dengan persentase tuntas 44% dan tidak tuntas 56%. Pada siklus 1 setelah diberikan pendekatan bermain, maka diperoleh hasil persentase ketuntasan belajar sebesar 79 % siswa sudah tuntas, sedangkan 21% belum tuntas. Pada siklus 2 setelah diberikan pendekatan bermain, maka diperoleh hasil persentase ketuntasan belajar sebesar 97 % siswa sudah tuntas, sedangkan 3% belum tuntas.

Simpulan penelitian ini adalah penggunaan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar Ketrampilan Gerak Dasar Anak siswa kelas III SD N 3 Bolon Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016.

Kata kunci: Hasil belajar, gerak dasar, pendekatan bermain

ABSTRACT

Ari Widati. K4609015. EFFORTS TO INCREASE OF LEARNING SKILLS THROUGH MOVEMENT BASIC APPROACH CHILDREN PLAY IN CLASS III SD N 3 Bolon Colomadu KARANGANYAR LESSONS YEAR 2015 / 2016. Skripsi, Surakarta: Teacher Training and Education Faculty of the University of March Surakarta, in June 2016.

This study aims to improve basic movement skills of children through play approach in Class III SD N 3 Bolon Colomadu Karanganyar in the academic year 2015/2016.

This research is a classroom action research (PTK). This study was conducted in one cycle, which consists of planning, action, observation, and reflection. Subjects were students of class III SD N 3 Bolon force Karanganyar 2015/2016, totaling 39 students. With the composition of male student and female student 21 children: 18 children.

Sources of data in this study came from teachers and students. Data collection techniques are observation and assessment of learning outcomes Kids Basic Motion. Data analysis using descriptive technique that is based on a qualitative analysis by percentage.

The results showed that through playing can Basic Motion Skills Learning Outcomes Son of prasiklus to cycle I. The learning process in prasiklus not use the play method to assist students in learning skills so that skills Kids Basic Motion Basic Motion Kids are still low and the learning outcomes Basic Motion Skills Children students less than the maximum. The results of analysis significant increase of prasiklus then cycle I. In prasiklus, Prior to the act of using the approach play was lacking, with presenta completed 44% and 56% .In the incomplete first cycle after a given approach play, the obtained results the percentage of mastery learning 79% of students have been completed, while 21% have not completed. In the incomplete second cycle after a given approach play, the obtained results the percentage of mastery learning 97% of students have been completed, while 3% have not completed.

The conclusions of this study is the use of playing approach can improve learning outcomes Kids Basic Motion Skills third grade students of SD N 3 Bolon Colomadu Karanganyar in the academic year 2015/2016.

Keywords: learning outcomes, basic movement, the approach play

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari satu urusan), maka kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, hanya kepada Allah hendaknya kamu berharap”

(Q.S. AL-INSYIRAH : 6-8)

“Tidak ada pemberian orang tua yang paling berharga kepada anaknya selain pendidikan akhlak mulia”

(HR.Bukhari)

“Seberat apapun urusan yang kita alami hadapilah dengan rasa penuh ikhlas dan yakinlah kebahagiaan akan menghampiri kita”

“Hasil yang kita peroleh akan sebanding dengan usaha yang telah kita lakukan”

~penulis~

PERSEMBAHAN

Aku ucapkan syukurku pada-Mu, kupersembahkan karya ini untuk :

“Bapak dan Ibu”

*Belai kasih sayangmu yang tiada berujung, doamu yang tiada henti,
pengorbananmu yang tiada akhiruntukku. Aku selalu ingin melakukan hal yang
terbaik buat kalian bapak-ibuku. Aku sayang kalian.*

“Masku.Mbakku dan Adikku”

*Semangat yang kalian berikan untukku membuat aku selalu untuk
berjuang.*

“Orang-orang yang menyayangiku “

*Kalian semua yang membuat aku untuk selalu berjuang demi kebenaran
dan selalu mendukungku apa yang seharusnya aku perjuangkan”*

“Teman-teman dan sahabat-sahabatku seperjuangan penjas 09”

Senang sedih canda tawa kita selalu hadapi bersama-sama

“almamater”

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETRAMPILAN GERAK DASAR ANAK MELALUI PENDEKATAN BERMAIN PASA SISWA KELAS III SD N 3 BOLON COLOMADU KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2015/2016.”**

Skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih pada :

1. Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Drs. Sunardi, M.Kes selaku kepala Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Olahraga Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Drs. Sarwono, M.S selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam menyusun skripsi.
4. Djoko Nugroho, S.Pd, M.Or selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam menyusun skripsi.
5. Kepala Sekolah SD N 3 Bolon Colomadu Karanganyar yang telah memberikan kesempatan dan tempat guna pengambilan data dalam penelitian.
6. Bp. Pardi, Ama.Pd selaku guru pendidikan jasmani olahraga SD N 3 Bolon Colomadu Karanganyar olahraga telah membantu dengan sepenuh hati dalam pelaksanaan penelitian ini.
7. Bapak, Ibu, Kakak, Adik, Om temu, Bunda, Mas Jayadi keluarga besar penulis yang selalu memberikan dukungan baik mental, spiritual dan finansial untuk kelancaran studi penulis.

8. Peserta didik kelas olahraga (III) SD N 3Bolon Colomadu yang telah bersedia untuk membantu melancarkan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.
9. Sahabat – sahabatku penjaskesrek angkatan 2009, rekan PPL, yang sangat penulis sayangi dan banggakan, terima kasih banyak atas pengalaman-pengalaman yang dilalui selama ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu kelancaran penelitian ini.

Semoga semua amal baik tersebut mendapatkan imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Akhirnya penulis berharap hasil penelitian yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Surakarta, Juni 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN ABSTRAK INDONESIA	vi
HALAMAN ABSTRACT	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	3
C. Definisi Operasional Variabel.....	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian	4

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka	5
1 Pengertian Gerak Dasar.....	5
a. Gerakan Lokomotor	9
b. Gerakan Nonlokomotor	12
c. Gerakan Manipulatif	12

2	Bermain	13
	a. Pengertian Bermain	13
	b. Manfaat Bermain bagi Anak	16
3	Belajar dan Pembelajaran	17
	a. Pengertian Pembelajaran	17
	b. Dinamika Siswa dalam Belajar	19
	c. Dinamika Interpretasi Pembelajaran	21
	d. Prinsip-Prinsip Belajar	22
	e. Komponen pembelajaran	24
4	Pembelajaran dengan metode bermain	25
	a. Pengertian Metode	25
	b. Metode bermain	27
5	Hasil Belajar	29
	B. Kerangka Pemikiran	30
BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Tempat dan Waktu penelitian	33
	1 Tempat Penelitian	33
	2 Waktu Penelitian	33
B.	Subyek Penelitian	34
C.	Data dan Sumber Data	34
D.	Teknik Pengumpulan Data	35
E.	Teknik Uji Validitas Data	36
F.	Teknik Analisa Data	36
G.	Indikator Kinerja Penelitian	37
H.	Prosedur Penelitian	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
A.	Deskripsi Pra Siklus	42
B.	Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus	43
C.	Pembahasan Hasil Penelitian	55

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. KESIMPULAN	59
B. IMPLIKASI	59
C. SARAN	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	64

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1: Diagram naeka macam golongan gerakan dasar	9
Gambar 2. Kerangka Pemikiran	32
Gambar 3. Siklus PTK sebagai prosedur Mikro	40
Gambar 4. Hasil Belajar Anak Siklus 1	49
Gambar 5. Hasil Belajar Anak Siklus 2	54
Gambar 6. Hasil ketuntasan Belajar Anak	55
Gambar 7. Peningkatan Nilai Rata-rata Kemampuan Pembelajaran	58

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Tema ketrampilan	28
Tabel 2. Rincian Kegiatan Waktu dan Jenis Kegiatan Penelitian	33
Tabel 3. Teknik/ Alat Pengumpulan Data.....	35
Tabel 4. Prosentase target capaian	37
Tabel 5. Deskripsi data awal kemampuan anak kelas III SD Negeri 3 Bolon Colomadu Karanganyar tahun pelajaran 2015 / 2016 (pra siklus). ...	43

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (Penjasorkes) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan disekolah sekolah di Indonesia, baik di sekolah dasar (SD) dan menengah. Fungsi Penjasorkes yang mengutamakan aktivitas jasmani dan kebiasaan hidup sehat sehari-hari berperan penting dalam pembinaan dan pengembangan baik individu maupun kelompok dalam menunjang pertumbuhan serta perkembangan jasmani maupun rohani.

Pembelajaran pola gerak dasar anak termasuk didalamnya adalah pengembangan pola gerak dasar dan aktifitas permainan olahraga di tingkat SD merupakan hal yang sangat awal untuk diperhatikan. Kesempurnaan gerak dasar berlari, melempar, melompat, menangkap merupakan hal yang paling mendasar yang harus dibentuk dan dimiliki setiap anak, ketrampilan gerak dasar inilah yang merupakan pondasi awal ketika anak ingin melakukan atau menekuni suatu cabang olahraga. Tidak dapat dipungkiri setiap hari kegiatan manusia berputar pada gerak dasar tersebut. Terlebih lagi di masa-masa SD yang merupakan masa-masa penting dalam pembentukan kemampuan motorik anak.

Dalam mata pelajaran Penjasorkes di tingkat sekolah dasar, seringkali anak-anak diajarkan untuk melempar dan menangkap suatu benda. Namun terkadang pengajar terkendala akan alat yang aman, terbatas, ataupun terkendala dengan metode yang menarik. Hal inilah yang menjadi kendala para guru SD N 3 Bolon Colomadu Karanganyar terutama kelas III yang kebanyakan gerak dasar masih sangat buruk, kebanyakan anak didik ketika melakukan gerakan yang berkaitan dengan melempar, menangkap, menjaga keseimbangan tidak berjalan sebagaimana mestinya dan kebanyakan dari mereka takut ketika harus menangkap sasaran yang dilempar, sebaliknya pula pelempar masih belum bisa mengontrol arah dan laju lemparan.

Keadaan ini diperburuk dengan kurikulum yang sekarang ini dikabarkan memberatkan bagi anak-anak seusia SD, kesempatan bermain lebih banyak dipakai untuk mencerna berbagai mata pelajaran yang diberikan oleh sekolah. Belum lagi tas belajar mereka selalu dipenuhi oleh berbagai buku yang katanya akan membuat mereka pintar. Keinginan supaya anak memiliki pengetahuan yang luas membuat dilupakannya metode bermain menjadi salah satu metode yang paling baik digunakan untuk anak SD. Beberapa ahli perkembangan anak setuju bahwa bermain merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran dan perkembangan emosional bagi semua anak. Bermain adalah multi-faceted, dengan demikian harus menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi anak, seringkali banyak keterampilan bisa dipelajari melalui bermain. Bermain akan membantu perkembangan anak usia dini untuk belajar keterampilan, hubungan sosial, dan perkembangan nilai-nilai etika. Bermain harus selalu dianggap sebagai bagian penting dari anak pada pendidikan awal. Bermain berfungsi membantu anak-anak untuk mengembangkan keterampilan motorik dan praktek, yang semacam ini biasanya dilakukan dengan mainan atau benda yang stackable, bisa diisi dengan air atau pasir atau bermain di luar ruangan. Bermain air atau pasir merupakan permainan favorit bagi kalangan anak-anak pra-sekolah dan merupakan alat pengajaran yang berharga.

Dalam materi ajar olahraga diketahui bahwa gerak dasar anak disana masih sangat buruk, ketakutan untuk menangkap sesuatu yang dilemparkan temannya, serta lemparan anak yang tidak terkontrol dan terarah menjadi perhatian khusus dan gerak-gerak dasar lainnya sangat terlihat belum terolah. Kondisi alat-alat sekolah untuk materi Penjasorkes pun tidak lengkap, memperburuk keadaan untuk dapat meningkatkan gerak dasar anak.

Penggunaan metode pendekatan bermain belum diketahui efektivitasnya terhadap kemampuan gerak dasar anak SD N 3 Bolon Colomadu Karanganyar terutama kelas III. Namun seperti yang diketahui secara psikologis anak akan sangat senang apabila diberi stimulus-stimulus suatu alat baru yang menurut mereka unik

dan belum pernah diajarkan. Di SD N 3 Bolon Colomadu Karanganyar terutama kelas III.

Permasalahan yang telah dikemukakan diatas yang akan melatar belakangi judul penelitian, ” Upaya Meningkatkan Ketrampilan Gerak Dasar Anak Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas III SD N 3 Bolon Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

Bagaimanakah Pendekatan bermain dapat Meningkatkan Ketrampilan Gerak dasar Anak Pada Siswa Kelas III SD N 3 Bolon Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016?

C. Definisi Operasional Variable

1. Hasil Belajar Ketrampilan Gerak Dasar Anak adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Ditinjau dari sisi kognitif, psikomotor, dan afektif. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.
2. Pendekatan Bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dikonsept dalam bentuk permainan

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang telah disampaikan maka, tujuan penelitian ini adalah :

untuk meningkatkan ketrampilan gerak dasar anak melalui pendekatan bermain pada siswa kelas III SD N 3 Bolon Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016.

E. Manfaat Penelitian

Masalah dalam penelitian ini penting untuk diteliti dan dari hasil penelitian manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

a. Manfaat Bagi Siswa

Melalui pendekatan bermain, persepsi gerak dasar anak dapat meningkat dan siswa lebih bersemangat dan terpacu dalam mengikuti pelajaran disekolah dan berprestasi lagi.

b. Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi guru penjas di SD N 3 Bolon Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016 yaitu Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas III SD N 3 Bolon Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016 dapat meningkatkan gerak dasar anak, sehingga dapat mendukung pencapaian hasil belajar secara maksimal nantinya.

c. Manfaat Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan fakta mengenai pendekatan bermain terhadap gerak dasar khususnya pada anak kelas III SD N 3 Bolon Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016.

d. Manfaat Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan refrensi bagi peneliti lain dengan obyek penelitian yang sama.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian Gerak Dasar

Keterampilan yang dikembangkan melalui pendidikan jasmani yang baik menjadi program sangat penting dalam memastikan bahwa anak-anak memiliki keberhasilan dalam banyak kegiatan olahraga dan rekreasi umum untuk masyarakat.

Ruang lingkup pendidikan jasmani salah satunya adalah pembentukan gerak, yang meliputi keinginan untuk bergerak, menghayati ruang waktu dan bentuk termasuk perasaan irama, mengenal kemungkinan gerak diri sendiri, memiliki keyakinan gerak dan perasaan sikap dan memperkaya kemampuan gerak.

Setiap keterampilan gerakan dibagi menjadi tiga tahap pembelajaran yang berkembang dari yang sederhana (menemukan) sampai yang lebih kompleks (konsolidasi). Setiap anak akan berada pada fase yang berbeda tergantung pada pengalaman mereka dan belajar sebelumnya. Kegiatan di masing-masing fase memberikan urutan progresif untuk belajar. Tiga fase belajar ditandai di bawah ini.

- **Pada tahap menemukan**, anak membuat upaya terkonsentrasi untuk mempelajari gerakan. Aktivitas untuk tahap ini memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi dan menemukan untuk sendiri apa yang terlibat dalam melakukan keterampilan gerakan tertentu.
- **Pada tahap pengembangan**, peserta didik menjadi lebih berdayaguna dan halus dalam kinerja mereka terkait keterampilan gerakan melalui pengulangan dan praktek dalam berbagai konteks.
- **Pada fase konsolidasi**, menggunakan gerakan lebih otomatis daripada ditahap pengembangan. Mereka dapat menerapkan keterampilan gerakan dalam

berbagai cara dan menggabungkan gerakan lain dalam permainan dan aktivitas yang lebih kompleks.

Sebagian besar keterampilan yang digunakan dalam cabang-cabang olahraga seperti, softball dan kriket, bisbol lapangan, lempar lembing, tenis dan lainnya adalah pengembangan keterampilan gerak dasar. Menurut Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000: 20) "kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup". Didalam setiap kemampuan gerak dasar Pengembangan gerak dasar adalah merupakan suatu proses untuk memperoleh gerak yang senantiasa berkembang berdasarkan :

1. Proses pengembangan syaraf dan otot yang juga dipengaruhi oleh keturunan.
2. Akibat dari pengalaman gerak sebelumnya.
3. Pengalaman gerak saat ini.
4. Gerak yang digambarkan dalam kaitannya dengan pola gerak tertentu.

Mengembangkan Keterampilan Gerakan dasar dapat digunakan untuk kegiatan-kegiatan di acara formal dan sesi kegiatan informal seperti kegiatan bermain, permainan, tari dan olahraga di sekolah-sekolah, klub olahraga, kelompok masyarakat dan di rumah. Pendidikan berpusat pada anak dengan pendekatan-pendekatan dengan memberikan pengalaman gerakan di mana anak-anak dapat mengeksplorasi dan menemukan sendiri. Pengalaman ini meningkatkan pemahaman mereka tentang gerak dan membantu untuk mengembangkan kompetensi mereka berkaitan dengan keterampilan gerakan dasar secara lebih luas.

Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000: 20) menyatakan bahwa kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori yaitu :

1. Kemampuan *lokomotor*
2. Kemampuan non lokomotor
3. Kemampuan manipulatif

1. Kemampuan *lokomotor*

Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti lompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, skipping, melompat, meluncur dan lari seperti kuda berlari (gallop).

2. Kemampuan *non lokomotor/ non manipulative*

Kemampuan non locomotor dilakukan di tempat. Tanpa ada ruang gerak yang memadai kemampuan non locomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan dan lain-lain.

3. Kemampuan manipulatif

Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Manipulasi objek jauh lebih unggul daripada koordinasi mata-kaki dan tangan-mata, yang mana cukup penting untuk *item*: berjalan (gerakan langkah) dalam ruang. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari:

- a) Gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang).
- b) Gerakan menerima (menangkap) objek adalah kemampuan penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan bola yang terbuat bantalan karet (bola medisn) atau macam : bola yang lain.
- c) Gerakan memantul-mantulkan bola atau menggiring bola.

Sedangkan menurut Sukintaka (1992: 11) gerak dasar dibagi tiga bentuk gerakan yaitu :

- a. Locomotor: jalan, lari, loncat, lompat dn jengket. Gerak kombinasi: bercongklang (“gallop”) meluncur, menggeser ke kanan atau ke kiri, memanjat dan berguling.
- b. Non lokomotor: mengulur, menekuk, mengayun, bergoyang, berbelok, berputar, meliuk, mendorong, mengangkat dan mendarat.
- c. Manipulatif: mendorong, memukul, memantul, melempar, menyepak serta mengguling, menerima, menangkap dan menghentikan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan gerak dasar ada tiga jenis yaitu lokomotor, non lokomotor dan

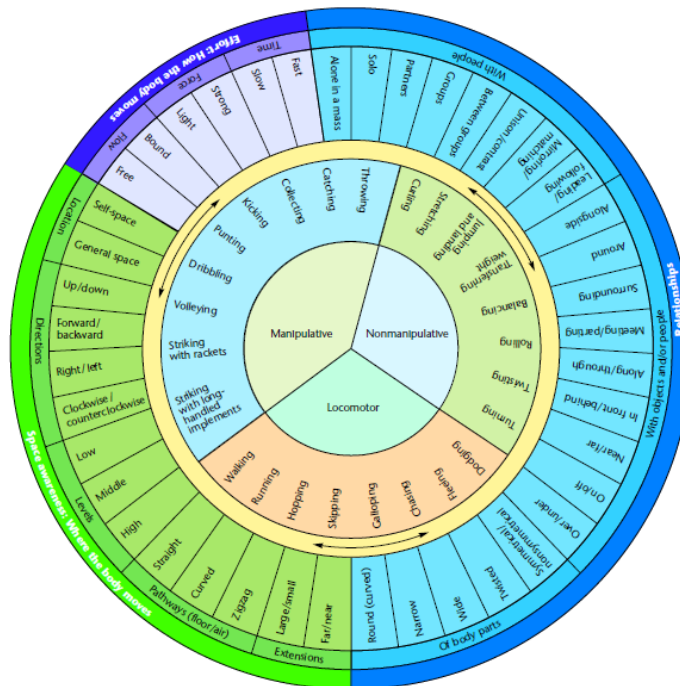
manipulatif. Kemampuan gerak merupakan keterampilan yang penting di dalam kehidupan sehari-hari maupun di dalam pendidikan jasmani. Dengan kata lain kemampuan gerak dasar harus dimiliki oleh anak, karena gerak merupakan kebutuhan yang sangat penting untuk melaksanakan kehidupan sehari-hari. Tiga keterampilan dasar (lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif) inilah yang selanjutnya menentukan mutu keterampilan anak dalam olahraga yang bersifat kecabangan (spesialisasi). Jika anak-anak mendapat bekal pengalaman yang kurang kaya dalam ketiga keterampilan dasarnya di masa-masa kritisnya, maka anak pun tidak akan dapat terlibat secara penuh dalam satu atau banyak cabang olahraga.

Pola gerak dasar adalah bentuk gerakan-gerakan sederhana yang bisa dibagi ke dalam tiga bentuk gerak sebagai berikut ;

1. Gerak lokomotor (gerakan berpindah tempat) dimana bagian tubuh tertentu bergerak atau berpindah tempat; misalnya jalan, lari, dan loncat.
2. Gerak non-lokomotor (gerakan tidak berpindah tempat) dimana sebagian anggota tubuh tertentu saja yang digerakkan namun tidak berpindah tempat.
3. Manipulatif, dimana ada sesuatu yang digerakkan ,misalnya melempar, menangkap, menyepak, memukul, dan gerakan lain yang berkaitan dengan lemparkan dan tangkapan sesuatu.

Keterampilan-keterampilan manipulatif dasar dapat dikelompokkan ke dalam melempar, menangkap, menendang, menggiring, dan memukul. Tiga Keterampilan-keterampilan gerak dasar ini benar-benar menjadi dasar pengembangan keterampilan gerak anak, yang harus ditanamkan sejak masa dini.

Secara lebih rinci, perbedaan antara tiap gerakan tersebut dapat dilihat dalam diagram dibawah ini:



Gambar 1: diagram naeka macam golongan gerakan dasar
(Graham. 2010: 32)

a. Gerakan Lokomotor

Gerakan Lokomotor adalah gerakan berpindah tempat, dimana bagian tubuh tertentu bergerak atau berpindah tempat. Gerakan lokomotor misalnya : jalan, lari, dan loncat.

1) Berjalan

Jalan adalah suatu gerakan melangkah ke segala arah yang dilakukan oleh siapa saja dan tidak mengenal usia. Namun demikian, gerakan yang tidak diperhatikan pada masa usia sekolah dasar dikhawatirkan akan mengakibatkan kelainan dalam berjalan di kemudian hari. Untuk itu gerak berjalan maupun bentuk-bentuk latihan dalam berjalan harus disosialisasikan dengan cara bermain, baik itu dalam kelompok kecil maupun besar.

Pola perkembangan penguasaan gerakan berjalan adalah sebagai berikut :

- Irama, gerakan yang cepat dan terkontrol, dengan kata lain anak bisa melakukan dengan irama lambat dan juga bisa cepat.
- Bentuk gerakan kedua kaki yang melangkah

- c. Tidak menganggang mendekati garis lurus, sudut kedua telapak kaki menyempit.
- d. Ayunan langkah menjadi semakin otomatis, sudah mampu berjalan seperti gerakan berjalan orang dewasa pada umurnya. Anak sudah mampu berjalan dengan ayunan kaki dan berbelok ke arah yang dikehendaki dengan mudah.

Secara teknis beberapa hal yang dapat kita perhatikan berikut ini ;

a. Togok

Pada waktu bergerak maju ada kecenderungan untuk lebih condong badannya ke depan atau ke belakang. Oleh karena itu pertahankan badan sedemikian rupa sehingga tegak. Pundak jangan terangkat dan waktu lengan mengayun. Jika ini dilakukan maka akibatnya akan cepat melelahkan anggota badan bagian atas.

b. Kepala

Pada saat berjalan, posisi kepala menatap ke depan, namun sesekali boleh saja menggelengkan kepalanya ke kiri dan ke kanan, sebab gerakan demikian tidak mengganggu dari lajunya gerak jalan tersebut.

c. Kaki

Kaki melangkah lurus ke depan satu garis dengan garis khayal dari badan si pejalan / garis khayal diantara kedua ujung kaki (jari-jari) segaris, tidak ke luar atau ke dalam. Pada saat menumpu , tumit harus menyentuh tanah lebih dahulu terus bergerak ke arah depan secara teratur.

d. Lengan dan Bahu

Kondisi ini harus dipertahankan dan ditambah dengan mengayunkannya dengan rileks tanpa mengganggu keseimbangan.

2) Berlari

Berlari bisa dimanfaatkan oleh guru sebagai dasar untuk memberikan olah tubuh kepada siswa secara teratur. Guru bisa memanfaatkan faktor-faktor gerakan, seperti tempat, waktu, dan kekuatan

untuk menciptakan berbagai variasi berlari. Variasi dapat juga diciptakan dengan menggunakan fungsi-fungsi tubuh dan anggota bagian tubuh.

Berlari tidak banyak berbeda dengan berjalan, hanya saja akan lebih cepat sampai tujuan dan gerakannya suatu saat melayang di udara atau agak melompat.

Gerakan berlari bisa digerakkan dengan berbagai kombinasi, misalnya :

- a. berlari dengan menyepak pantat dengan tumit di belakang
- b. lari dengan mengangkat paha tinggi dengan ayunan tangan
- c. lari dengan langkah tergantung di udara
- d. lari dengan langkah panjang dan sebagainya

Berbagai kegiatan dalam berlari, diantaranya :

1. Lari dengan rintangan
2. Latihan reaksi dengan berlari
3. Dikejar

Dikejar termasuk kegiatan lari yang dibutuhkan untuk meningkatkan kelincahan dan keberanian mengambil resiko. Lari maksudnya bukan lari disebabkan takut, tetapi bagaimana ia lari untuk memperdayakan temannya agar ia tidak tertangkap dari kejaran.

4. Mengejar

Latihan ini merupakan gabungan dari latihan jalan dan lari, disamping untuk mengetahui sejauh mana kemampuan seorang anak menandingi kemampuan anak lain.

5. Lari cepat

(Pindah tempat, Berpindah tempat dengan kecepatan, Lari cepat dan berubah arah, Lari cepat, Permainan lari sambung, Lomba lari beranting (estafet).

3) Melompat

Lompat adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dari suatu titik ke titik lain yang lebih jauh atau tinggi dengan ancang-ancang lari cepat atau lambat dengan menumpu satu kaki dan mendarat dengan kaki atau anggota

tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik. Contoh pengembangan gerak lompat, misalnya lompat jauh.

4) Meloncat

Loncat adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dari suatu titik ke titik lain yang lebih jauh atau tinggi dengan ancang-ancang dari cepat atau lambat dengan menumpu dua kaki dan mendarat dengan kaki atau anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik.

e. Pola Gerakan Nonlokomotor

Keterampilan yang bersifat nonlokomotor dapat diartikan juga sebagai keterampilan stabil, gerakan yang dilakukan tanpa atau hanya sedikit sekali bergerak dari daerah tumpuannya. Gerakan stabilisasi (*nonlokomotor*) termasuk didalamnya, seperti :

- a. *Dodging*
- b. *Stretching dan Bending*
- c. *Twisting dan Turning*
- d. *Swinging dan Swaying*
- e. *Pushing dan Pulling*

f. Gerakan Manipulatif

Keterampilan manipulatif melibatkan tindakan mengontrol suatu objek khususnya dengan tangan dan kaki. Ada dua klasifikasi dari keterampilan manipulatif, yaitu reseptif dan propulsif. Keterampilan reseptif adalah menerima suatu objek seperti menangkap dan keterampilan propulsif memiliki ciri pengerahan gaya atau kekuatan terhadap suatu objek, seperti memukul, melempar, memantul atau menendang.

Beberapa gerakan yang termasuk di dalam gerakan manipulatif adalah menggelindingkan bola atau sejenisnya, melempar dan menangkap, menahan atau *trapping*, memantul atau *men-dribbling*, memukul.

1. Menggelindingkan Bola,

Mengelindingkan atau *rolling*, meliputi pengarahannya gaya atau tenaga terhadap suatu objek yang mempertahankan kontakannya dengan

permukaan tempat benda tersebut bergerak.

2. **Melempar,**

Melempar merupakan keterampilan manipulatif yang rumit yang menggunakan satu atau dua tangan untuk melontarkan objek menjauhi badan ke udara Selain tergantung dari beberapa faktor (ukuran anak, ukuran objek, dan lain sebagainya), lemparan dapat di lakukan di bawah tangan , di atas kepala, di atas lengan atau di samping.

3. **Menangkap,**

Menangkap merupakan gerakan dasar manipulasi yang melibatkan penghentian suatu objek yang terkontrol oleh satu atau kedua tangan. Pada tahap awal biasanya objek akan dihentikan dengan satu bagian atau beberapa bagian anggota tubuh. Penguasaan koordinasi mata tangan akan memudahkan bagi mereka untuk menangkap objek yang melayang ke hadapannya.

4. **Pushing dan Pulling,**

Pushing atau mendorong adalah usaha pengerahan gaya atau kekuatan dalam melawan suatu objek atau orang, apakah mendorong untuk menyingkirkan objek dari badan atau mendorong badan menjauhi objek. *Pulling* di lain pihak diartikan sebagai tarikan, ini merupakan pengerahan tenaga yang mengakibatkan objek atau orang bergerak mendekati badan.

2. **Bermain**

a) **Pengertian Bermain**

Hurlock (dalam Tadkiroaton Musfiroh, 2008: 1) menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Bermain sangat penting bagi anak, penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Para ahli sepakat, anak-anak harus bermain agar anak dapat mencapai perkembangan yang optimal. Tanpa bermain, anak akan bermasalah dikemudian hari. Herbert Spencer (dalam Catron, C. E.

&Allen, J, 1999: 23) menyatakan bahwa anak bermain karena anak mempunyai energi berlebihan. Energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktivitas, sehingga anak terbebas dari perasaan tertekan.

Terdapat lima pengertian bermain (Moeslichatoen, R. , 2004: 33), antara lain:

- a. Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
- b. Bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik namun motivasinya lebih bersifat intrinsik.
- c. Bersifat spontan dan sukarela tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
- d. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
- e. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti misalnya: kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Pengertian ini menggambarkan apabila bermain menyenangkan anak akan terus melakukannya, namun bila sudah tidak menyenangkan anak pun akan langsung menghentikan permainan tersebut. Dalam hal ini terkandung interaksi antara anak dengan lingkungannya. Interaksi ini dapat dirangsang, dipertahankan atau dihentikan oleh faktor-faktor yang ada dalam hubungan antara anak dengan lingkungannya itu.

Herbert Spencer (Catron, C. E. & Allen, J, 1999: 21) menyatakan bahwa bermain terjadi karena adanya energi yang berlebihan (surplus energi) dan hanya berlaku pada binatang serta manusia yang mempunyai tingkat evolusi yang lebih tinggi. Frobel (dalam Soemiarti Padmonodewo, 2003: 102) menganggap bermain sangat penting dalam belajar. Anak menyadari bahwa kegiatan bermain yang dinikmati anak dan mainan yang paling disukai anak dapat digunakan untuk menarik perhatian juga mengembangkan kapasitas serta pengetahuan anak. Bermain dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan spontan dan perasaan gembira, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, melibatkan peran

aktif anak, memiliki hubungan sistematis dengan hal-hal di luar bermain (seperti perkembangan kreativitas sebagai kemampuan kognitif) dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya serta memungkinkan anak melakukan adaptasi dengan lingkungannya itu.

Spodek (Soemiarti Padmonodewo, 2003: 102) menjelaskan bahwa bermain merupakan suatu fenomena yang sangat menarik perhatian para pendidik, psikolog ahli filsafat dan banyak orang lagi sejak beberapa decade yang lalu. Anak tertantang untuk lebih memahami arti bermain dikaitkan dengan tingkah laku manusia. Bermain benar-benar merupakan pengertian yang sulit dipahami karena muncul dalam beraneka ragam bentuk. Bermain itu sendiri bukan hanya tampak pada tingkah laku anak, tetapi pada usia dewasa bahkan bukan hanya pada manusia.

Kemampuan mengontrol dan mengatur tubuh seperti menunjukkan kesadaran tubuh, kesadaran ruang, kesadaran ritmik, keseimbangan, kemampuan untuk mengambil start, kemampuan menghentikan gerak, dan mengubah arah (Catron, C. E. & Allen, J, 1999: 22). Anak yang memiliki kecerdasan gerak-kinestetik memiliki koordinasi tubuh yang baik. Gerakan-gerakan anak terlihat seimbang, luwes dan cekatan. Anak cepat menguasai tugas-tugas motorik halus seperti menggunting, melipat, menjahit, menempel, merajut, menyambung, mengecat dan menulis. Secara artistik anak memiliki kemampuan menari dan menggerakkan tubuh mereka dengan luwes dan lentur. Rangsangan terhadap kecerdasan gerak-kinestetik membantu perkembangan dan pertumbuhan anak. Sesuai dengan sifat anak, yakni suka bergerak, proses belajar hendaklah memperhatikan kecenderungan ini. Anak-anak dengan kecenderungan kecerdasan ini belajar dengan menyentuh, memanipulasi dan bergerak. Menurut Gardner (Bambang Sujiono, 2005: 33) kecerdasan gerak-kinestetik mempunyai lokasi di otak serebelum (otak kecil) bagian ganglia (otak keseimbangan) dan motor korteks. Kecerdasan ini memiliki wujud relatif bervariasi, bergantung pada komponen-komponen kekuatan dan fleksibilitas serta dominan seperti lari dan olahraga.

b) Manfaat Bermain bagi Anak

Titik SetyaWahyuni (2007: 17-18) menyatakan bahwa bermainmemiliki manfaat-manfaat sebagai berikut: (a) manfaat fisik, (b) manfaatterapi, (c) manfaat kreatif, (d) pembentukan konsep diri, (e) manfaat sosial,dan (f) manfaat moral.

- a. Manfaat Fisik: Bermain aktif seperti berlari, melompat, melempar,memanjat, meniti papan titian dan sebagainya membantu anakmematangkan otot-otot dan melatih keterampilan anggotatubuhnya.
- b. Manfaat Terapi: Bermain memiliki nilai terapi. Dalam kehidupansehari-hari anak butuh penyaluran bagi ketegangan sebagai akibatdari batasan lingkungan. Dalam hal ini bermain membantu anakmengekspresikan, perasaan-perasaannya dan mengeluarkan energi yang tersimpan sesuai dengan tuntutan sosialnya.
- c. Manfaat Kreatif: Bermain memberikan kesempatan kepada anakuntuk mengembangkan kreativitasnya. Anak dapat bereksperimendengan gagasan-gagasan barunya baik dengan menggunakan alasbermain maupun tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakansesuatu yang baru dan unik anak akan melakukannya kembalidalam situasi lain.
- d. Pembentukan Konsep Diri: Melalui bermain anak belajarmengenalidirinya dan hubungannya dengan orang lain. Anakmenjadi tabu apa saja kemampuannya dan bagaimanaperbandingannya dengan kemampuan anak-anak lain. Hal inimemungkinkan anak membentuk konsep diri yang lebih jelas danrealistik.
- e. Manfaat Sosial: Bermain dengan teman-teman sebaya membuatanak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anaklain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yangditimbulkan oleh hubungan tersebut.
- f. Manfaat Moral: Bermain memberikan sumbangan yang sangatpenting bagi upaya memperkenalkan moral kepada anak. Di rumahmaupun di sekolah anak belajar mengenai norma-norma kelompok,mana yang

benar dan mana yang salah, bagaimana bersikap adil, jujur dan sebagainya. Bermain tidak sekedar bermain-main, bermain memberikankesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar mereka. Melalui interaksinya dengan permainan, seorang anakbelajar meningkatkan toleransi anak terhadap kondisi yang secara potensial dapat menimbulkan frustrasi. Kegagalan membuat rangkaian sejumlah objek atau mengkonstruksi suatu bentuk tertentu dapat menyebabkan anak mengalami frustrasi. Dengan mendampingi anak pada saat bermain, pendidik dapat melatih anak untuk belajar bersabar, mengendalikan diri dan tidak cepat putus asa dalam mengkonstruksi sesuatu. Bimbingan yang baik bagi anak mengarahkan anak untuk dapat mengendalikan dirinya kelak di kemudian hari untuk tidak cepat frustrasi dalam menghadapi permasalahan kelak di kemudian hari (Titik Setyawahyuni, 2007: 18).

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa melalui bermain, anak juga berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan nalarnya, karena melalui permainan serta alat-alat permainan anak-anak belajar mengerti dan memahami suatu gejala tertentu.

3. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Secara umum pengertian belajar merupakan suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku, menurut Mulyasa (2003: 100) menyatakan "pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik". Interaksi adalah saling mempengaruhi yang bermula adanya saling berhubungan antara komponen yang satu dengan yang lainnya. Interaksi dalam pembelajaran adalah kegiatan timbal balik dan saling mempengaruhi antara guru dengan peserta didik.

Jean Piaget menyebut bahwa struktur kognitif sebagai schemata (schemas), yaitu kumpulan dari skema-skema. Seorang individu dapat mengikat, memahami, dan memberikan respon terhadap stimulus disebabkan karena bekerjanya skemata ini. Skemata ini berkembang secara kronologis, sebagai hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya. Dengan demikian seorang individu yang lebih dewasa memiliki struktur kognitif yang lebih lengkap daripada ketika ia masih kecil. Berdasarkan penelitiannya, Piaget mengemukakan ada empat tahap perkembangan kognitif dari setiap individu yang berkembang secara kronologis, yaitu:

1) Tahap Sensor-motor

Tahap ini dicapai anak umur 2 tahun. Karakteristiknya merupakan gerakan-gerakan sebagai akibat reaksi langsung. Anak belum mempunyai kesadaran adanya konsep objek yang tetap. Bila objek tersebut disembunyikan, maka anak itu tidak akan mencarinya. Karena anak secara kontinu bertambah pengalaman terhadap lingkungannya, pada akhir periode sensori-motor, anak menyadari bahwa objek yang disembunyikan masih ada dan dia berusaha mencarinya.

2) Tahap Pra-Operasional

Tahap ini dicapai anak umur 2-7 tahun. Operasi adalah suatu proses berfikir logis, dan merupakan aktivitas mental bukan aktivitas sensorimotor. Pada tahap pra-operasional siswa dalam berfikirnya tidak didasarkan kepada keputusan yang logis, melainkan didasarkan kepada keputusan yang dapat dilihat seketika. Tahap ini adalah tahap persiapan untuk pengorganisasian operasi konkret.

3) Tahap Operasi Konkret

Tahap ini kira-kira dicapai pada usia 7-11 tahun atau 12 tahun. Tahap ini ditandai dengan permulaan berfikir matematik logis. Siswa dalam periode ini, di dalam berfikirnya dikatakan

menjadi operasional. Tahap ini disebut operasi konkret sebab berfikir logisnya didasarkan atas manipulasi fisik dari objek-objek. Dengan perkataan lain, pengerjaan-pengerjaan logis dapat dilakukan dengan berorientasi ke objek-objek atau peristiwa-peristiwa yang langsung dialami. Secara singkat dapatlah dikatakan bahwa operasi pada periode ini terikat kepada pengalaman pribadi. Siswa masih belum mampu menguasai materi abstrak.

4) Tahap Operasi Formal

Periode terakhir adalah tahap berfikir formal atau disebut juga periode operasi hipotetik deduktif. Dengan perkataan lain, tahap ini adalah tahap tertinggi dari perkembangan intelektual siswa. Biasanya tahap ini belum tercapai pada usia 11-12 tahun. Anak pada tahap ini sudah mampu melakukan penalaran dengan menggunakan hal-hal yang abstrak. Penggunaan benda-benda konkret tidak diperlukan lagi. Berdasarkan usia yang berhubungan erat dengan pengajaran matematika di sekolah, baik SMP maupun SMA, anak berada pada tahap operasi konkret dan tahap operasi formal. Namun pada kenyataannya, anak masih banyak yang mempunyai kesukaran untuk menangkap abstraksi verbal. Piaget mengatakan bahwa tahap operasi formal akan tercapai antara anak berusia 15-20 tahun. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penelitian pada kultur Barat dan kultur di luar Barat hasil tidak selalu sama seperti pada teori Piaget. Nampak objek penelitian Piaget yang menghasilkan teorinya adalah untuk anak-anak Barat yang tingkat sosialnya cukup tinggi, bahkan mungkin anak-anak pilihan.

b. Dinamika Siswa dalam Belajar

Siswa belajar berarti menggunakan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik terhadap lingkungannya. Ada beberapa ahli

yang mempelajari ranah-ranah tersebut dengan hasil penggolongan kemampuan-kemampuan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara hierarkis. *Bloom, Krathwohl, Simpson* menyusun penggolongan perilaku (kategori perilaku) berkenaan dengan kemampuan internal dalam hubungannya dengan tujuan pengajaran. Hasil penelitian mereka dikenal dengan Taksonomi Instruksional Bloom. Dimyati dan Mudjiono (1999: 26) yang dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Ranah Kognitif: terdiri dari enam jenis perilaku sebagai berikut:
 - a) Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode.
 - b) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
 - c) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
 - d) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan kedalam bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
 - e) Sintetis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.
 - f) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.
- 2) Ranah Afektif: terdiri dari lima jenis perilaku sebagai berikut:
 - a) Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
 - b) Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam kegiatan.
 - c) Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap.

- d) Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
 - e) Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.
- 3) Ranah psikomotorik: terdiri dari tujuh jenis perilaku sebagai berikut:
- a) Presepsi, yang mencakup kemampuan memilah-milahkan hal-hal secara khas, dan menyadari adanya perbedaan yang khas tersebut.
 - b) Kesiapan, yang mencakup kemampuan penempatan diri dalam keadaan dimana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan
 - c) Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh.
 - d) Gerakan yang terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh.
 - e) Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau ketrampilan yang terdiri dari banyak tahap, secara lancar, efisien dan tepat.
 - f) Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan menandakan perubahan penyesuaian pola gerak-gerik dengan persyaratan khusus yang berlaku.
 - g) Kreatifitas, mencakup kemampuan melahirkan pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri.

c. Dinamika Interpretasi Pembelajaran

Dimiyati dan Mudjiono menyatakan bahwa, "Peran guru dalam kegiatan pembelajaran disekolah relatif tinggi". Peran guru tersebut terkait dengan peran siswa dalam belajar sebagai berikut :

- 1) Bahan Belajar, dapat berwujud benda dan isi pendidikan. Isi pendidikan tersebut dapat berupa pengetahuan, perilaku, nilai, sikap, dan metode pemerolehan.
- 2) Suasana Belajar, kondisi gedung sekolah, tata ruang kelas, alat-alat belajar mempengaruhi kegiatan belajar disamping kondisi fisik tersebut, suasana pergaulan disekolah juga berpengaruh pada kegiatan belajar.
- 3) Media dan Sumber Belajar dapat ditemukan dengan mudah. Sawah percobaan, kebun bibit, tempat wisata, museum, gedung olahraga dll. Disamping itu buku bacaan, laboratorium sekolah juga tersedia semakin baik.
- 4) Guru Sebagai Subyek Pebelajar, guru sebagai guru pebelajar siswa. Sebagai subyek pebelajar guru berhubungan langsung dengan siswa.

d. Prinsip-Prinsip Belajar

Menurut Ngalim Purwanto (1990:85) menyatakan bahwa,

Beberapa elemen yang penting yang mencirikan tentang pengertian tentang belajar, yaitu: a. Belajar merupakan perubahan dalam tingkah laku. b. Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman. c. Perubahan dalam belajar itu harus relative mantap. d. Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian.

1) Perhatian dan motivasi

Perhatian mempunyai peran penting dalam proses belajar, *Gagne* dan *Berliner* yang dikutip oleh Dimiyati dan Mudjiono (1999:42) mengatakan bahwa, "tanpa adanya perhatian tak mungkin terjadi belajar". Di samping perhatian, motivasi mempunyai peran penting dalam kegiatan belajar. Menurut *H. L. Petri* (1986:3) menyatakan bahwa, "*motivation is the concept we use when describe the force action on or within an organism to initiate and direct behavior*". Motivasi dapat merupakan tujuan

dan alat dalam pembelajaran. Sebagai tujuan, motivasi merupakan salah satu tujuan dalam mengajar.

2) Keaktifan

Dimiyati dan Mudjiono, (1999:42) menyatakan bahwa, "Proses kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan baik jika siswa sebagai obyek belajar mempunyai keaktifan yang tinggi". Sehingga kegiatan belajar mengajar akan berjalan lancar dan tujuan dari kegiatan pembelajaran pun dapat tercapai. Menurut teori *kognitif*, belajar menunjukkan adanya jiwa yang sangat aktif, jiwa menoleh informasi yang kita terima, tidak sekedar menyimpannya saja tanpa mengadakan transformasi.

3) Keterlibatan langsung

Dimiyati dan Mudjiono, (1999:46) menyatakan bahwa, "Belajar harus dialami melalui keterlibatan langsung. Belajar harus dilakukan siswa secara aktif, baik individual maupun kelompok dengan cara memecahkan masalah. Dan guru bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator".

Keterlibatan siswa didalam belajar jangan diartikan keterlibatan fisik semata, namun lebih dari itu terutama adalah keterlibatan mental emosional, keterlibatan dengan kegiatan kognitif dalam pencapaian dan perolehan pengetahuan, dalam penghayatan dan internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap dan nilai, dan juga pada saat mengadakan latihan-latihan dalam pembentukan ketrampilan.

4) Pengulangan

Teori Psikologi Daya yang mengemukakan bahwa melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, berpikir, dengan mengadakan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang.

Teori lain yang menekan prinsip pengulangan tersebut adalah teori *Psikologi Assosiasi* atau *Koneksionisme* dengan tokohnya Thorndike yang didasarkan atas hukum belajarnya “*Law of Exercise*”, Dimiyati dan Mudjiono, (1999:46) mengemukakan bahwa, ”belajar ialah pembentukan hubungan antara stimulus dan respons, dan pengulangan terhadap pengalaman-pengalaman itu memperbesar peluang timbulnya respons benar”.

e. **Komponen pembelajaran**

Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah lebih baik. Selama proses pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa (E.Mulyasa,2003). Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa. Sehingga yang dimaksud dari komponen pembelajaran merupakan segala hal yang mempengaruhi terciptanya proses komunikasi dua arah sesuai dengan yang telah direncanakan. Bagi guru sebagai dampak pembelajaran (*instructional effect*) berupa hasil yang dapat diukur sebagai data hasil belajar siswa (angka/nilai) dan berupa masukan bagi pengembangan pembelajaran selanjutnya. Sedangkan bagi siswa sebagai dampak pengiring (*nurturant effect*) berupa terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain sebagai suatu transfer belajar yang akan membantu perkembangan mereka mencapai keutuhan dan kemandirian. Jadi, ciri utama dari kegiatan pembelajaran adalah adanya interaksi. Interaksi yang terjadi antara si belajar dengan lingkungan belajarnya, baik itu dengan guru, teman-temannya, tutor, media pembelajaran, dan atau sumber-sumber belajar yang lain. Sedangkan ciri-ciri lainnya dari pembelajaran ini berkaitan dengan

komponen-komponen pembelajaran itu sendiri. Dimana di dalam pembelajaran akan terdapat komponen-komponen sebagai berikut; tujuan, materi/bahan ajar, metode dan media, evaluasi, anak didik/ siswa, dan adanya pendidik/guru.

Sebagai sebuah sistem, masing-masing komponen tersebut membentuk sebuah integritas atau satu kesatuan yang utuh. Masing-masing komponen saling berinteraksi yaitu saling berhubungan secara aktif dan saling mempengaruhi. Misalnya dalam menentukan bahan pembelajaran merujuk pada tujuan yang telah ditentukan, serta bagaimana materi itu disampaikan akan menggunakan strategi yang tepat yang didukung oleh media yang sesuai. Dalam menentukan evaluasi pembelajaran akan merujuk pada tujuan pembelajaran, bahan yang disediakan media dan strategi yang digunakan, begitu juga dengan komponen yang lainnya saling bergantung (interdependensi) dan saling terobos (interpenetrasi).

4. Pembelajaran dengan metode bermain

Banyak sekali metode yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Namun dalam hal ini, penulis memilih metode permainan untuk diterapkan dalam pembelajaran.

a. Pengertian Metode

Metode mengajar merupakan suatu alat yang digunakan untuk mentransfer ilmu dari guru ke siswa dan sebaliknya. Setiap metode mengajar yang dipilih dan digunakan akan membawa pengaruh langsung maupun tidak langsung terhadap pencapaian hasil yang diharapkan baik berupa dampak langsung maupun tidak langsung. Sudirman (1996: 113-182) menjelaskan bahwa banyak sekali metode yang dapat digunakan untuk mengajar, diantaranya:

- 1) Metode ceramah, yaitu cara penyajian pelajaran yang dilakukan guru dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung terhadap siswa.

- 2) Metode tanya jawab, yaitu cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada siswa, tetapi dapat pula dari siswa kepada guru.
- 3) Metode demonstrasi, yaitu cara penyajian pelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari yang disertai dengan penjelasan lisan.
- 4) Metode karyawisata, yaitu cara penyajian pelajaran dengan membawa siswa mempelajari bahan-bahan belajar di luar kelas.
- 5) Metode penugasan, yaitu cara penyajian bahan pelajaran di mana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar.
- 6) Metode pemecahan masalah, yaitu cara penyajian bahan pelajaran dengan menyajikan masalah sebagai titik tolak pembahasan untuk dianalisis dan disintesis dalam usaha mencari pemecahan masalah atau jawabannya oleh siswa
- 7) Metode diskusi, yaitu cara penyajian pelajaran di mana siswa siswa dihadapkan kepada suatu masalah yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan yang bersifat problematis untuk dibahas dan dipecahkan bersama.
- 8) Metode simulasi/permainan, yaitu cara penyajian pelajaran dengan menggunakan situasi tiruan atau berpura-pura ataumelalui sebuah permainan dalam proses belajar untuk memperoleh suatu pemahaman tentang hakikat suatu konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.
- 9) Metode eksperimen, yaitu cara penyajian pelajaran di mana siswa melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari.
- 10) Metode penemuan (Discovery-Inquiry), yaitu cara penyajian pembelajaran yang banyak melibatkan siswa dalam prosesproses mental dalam rangka penemuannya.
- 11) Metode proyek atau unit, yaitu cara penyajian pelajaran yang bertitik tolak dari suatu masalah, kemudian dibahas dari berbagai segi yang berhubungan sehingga pemecahannya secara keseluruhan dan bermakna.

Menentukan pilihan metode mengajar yang akan digunakan perlu mempertimbangkan kesesuaiannya dengan tujuan yang ingin dicapai. Tidak semua metode mengajar bisa digunakan sekaligus pada saat yang sama untuk penyajian materi.

Pengambilan metode bermain ini karena berdasarkan uraian pada latar belakang bahwa banyak siswa yang berminat pada aktivitas bermain. Melalui metode ini pula penulis akan menyesuaikan dan menggabungkan

pelajaran matematika dengan rutinitas atau hal yang disukai siswa yaitu bermain.

b. Metode bermain

Bermain dan permainan merupakan hal yang sangat dekat dengan dunia anak. Bagi anak, belajar adalah bermain, bermain adalah belajar. Anak lebih suka suasana bebas tanpa ada tekanan, berinteraksi dengan teman, dan bermain. Permainan dalam pembelajaran merupakan suatu pemanasan atau penyegaran guna membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan penuh dengan antusias. Bermain memungkinkan adanya hubungan yang aktif dengan materi pelajaran. Permainan dalam pembelajaran juga mempelajari tentang perasaan dan hal-hal abstrak seperti kemenangan dan menerima kekalahan. Selain itu, permainan juga menguji dan meningkatkan kemampuan dan prestasi.

Permainan selain berlangsung dalam kehidupan anak sehari-hari, juga bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran. Melalui permainan dan aktivitas, memberikan anak-anak dengan kesempatan untuk mengeksplorasi gerakan dan mengembangkan pemahaman tentang bagaimana tubuh mereka bergerak dengan cara yang berbeda. Pergerakan konsep merupakan dasar dari banyak program pendidikan gerakan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang telah dijelaskan oleh di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa metode permainan adalah suatu cara yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran dengan mensimulasikan suatu permainan yang berkaitan dengan pelajaran tersebut, sehingga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membangun motivasi untuk semangat dalam belajar. Permainan yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa permainan yang berkaitan dengan gerak fundamental anak. Vern Seefeldt, John Haubenstricker, And Sam Reuschlein (dalam George M. Graham 2010:29)

Kegiatan mendasar seperti berlari, melompat, skipping, geser, menangkap, menendang, dan mencolok adalah komponen dasar dari game, olahraga, dan tarian masyarakat kita. Anak-anak yang memiliki motor yang tidak memadai keterampilan sering diturunkan ke kehidupan pengecualian dari pengalaman terorganisir dan bebas bermain dari rekan-rekan mereka, dan selanjutnya, untuk seumur hidup tidak aktif karena frustrasi mereka dalam perilaku gerakan awal.

George M. Graham (2010:31) membagi gerak dasar menjadi 3 bagian gerak dasar, yaitu gerak lokomotor, gerak manipulatif dan gerak non-manipulatif. Lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2.1 Tema ketrampilan

<p>Keterampilan gerak</p> <ul style="list-style-type: none"> • berjalan • berlari • melompat • melewati • berderap • Geser • Mengejar, melarikan diri, dan menghindari <p>Keterampilan Nonmanipulatif</p> <ul style="list-style-type: none"> • berbelok • memutar • bergulir • menyeimbangkan • mentransfer berat badan • meloncat dan mendarat • peregangan • Keriting <p>Keterampilan manipulatif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melempar • menangkap dan mengumpulkan • Sepakan • Punting
--

Sedangkan Jeff Walkley, dkk menyatakan keterampilan motorik dasar yang paling penting bagi anak-anak sekolah dasar ialah

- Menangkap
- Tendangan

- Menjalankan
- lompat vertikal
- overhand Throw
- Bola pantul
- Loncatan
- Menghindar
- Menyepak bola
- pukulan depan
- Dua tangan pukulan samping

5. Hasil Belajar

Esensi pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (learning to move) dan belajar melalui gerak (learning through movement). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Guru pendidikan jasmani semestinya memberikan pengalaman berhasil bagi setiap anak, karena pengalaman berhasil dapat merupakan sumber motivasi. Motivasi adalah kemauan seseorang untuk memilih, mengarahkan dan memperkuat perilaku dalam mencapai tujuan.

Pembelajaran dikatakan berhasil jika tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik, akhir dari proses belajar mengajar akan diperoleh hasil belajar yaitu terjadinya perubahan baik perubahan tingkah laku, pengetahuan atau ketrampilan yang baik daripada sebelumnya. Untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar yang dicapai siswa, maka perlu dilakukan penilaian. Nana Sudjana (2005:111) menyatakan bahwa,

Penilaian atau evaluasi pada dasarnya adalah memberikan pertimbangan atau harga atau nilai berdasarkan kriteria tertentu. Proses belajar dan mengajar adalah proses yang bertujuan. Tujuan tersebut dinyatakan dalam rumusan tingkah laku yang diharapkan dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajar. Hasil yang diperoleh dari penilaian dinyatakan dalam bentuk hasil belajar.

Penilaian mempunyai peran penting untuk mengetahui keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Melalui penilaian akan diketahui sejauh mana hasil belajar yang dicapai siswa, bagaimana efesiensi metode mengajar yang diterapkan. Lebih lanjut Nana Sudjana (2005:111) menyatakan bahwa penilaian yang dilakukan terhadap proses belajar mengajar memiliki fungsi yaitu "(1) untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pengajaran, (2) untuk mengetahui keefektifan proses belajar mengajar yang telah dilakukan guru".

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa, hasil belajar yang dicapai oleh siswa menggambarkan cerminan dari guru dan siswa. Hal ini maksudnya, hasil belajar yang dicapai siswa menandakan siswa dapat menguasai materi yang diterimanya atau tidak. Sedangkan bagi guru, hasil belajar yang dicapai siswa dapat diketahui tujuan pengajaran tercapai atau tidak atau efektif tidaknya pengajaran yang dilakukan. Untuk itu penilaian sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena tanpa penilaian guru tidak dapat mengevaluasi dari semua aspek baik guru, siswa metode pengajaran atau faktor lainnya yang mendukung dalam proses belajar mengajar.

B. Kerangka Pemikiran

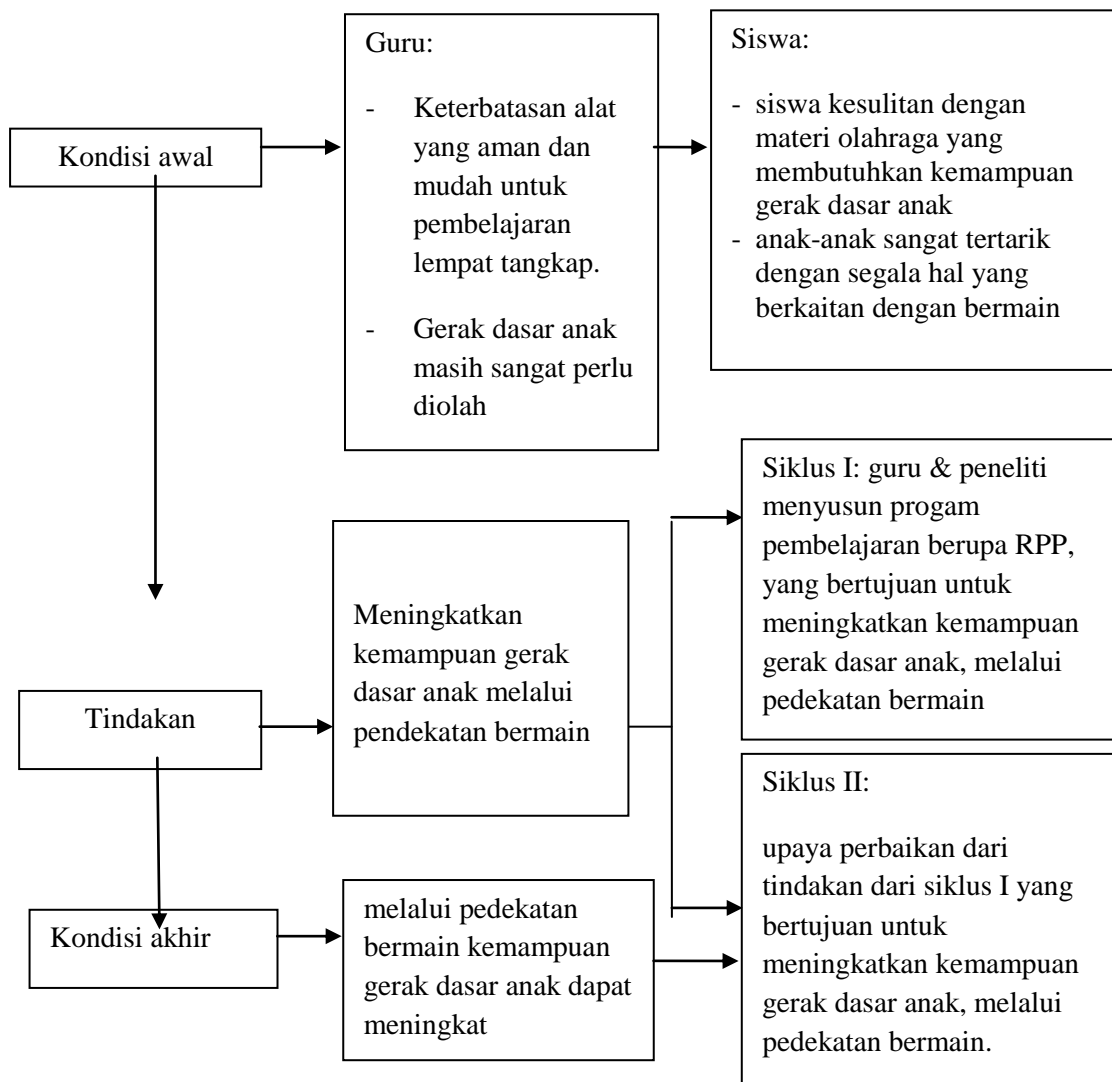
Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan tersebut diatas dapat diuraikan kerangka berpikir sebagai berikut :

Pembelajaran merupakan upaya penataan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal. Dengan demikian proses belajar bersifat internal dan unik dalam diri individu siswa, sedangkan proses pembelajaran bersifat eksternal yang sengaja direncanakan dan bersifat rekayasa perilaku. Pembelajaran ini sudah dapat dikatakan baik atau tidak, dapat dilihat dari hasil belajar. Permasalahan umum dalam pembelajaran Penjas adalah kurangnya sarana atau salahnya metode yang digunakan dalam mengajar dan juga peran aktif siswa dalam kegiatan belajar. Proses pembelajaran yang berlangsung belum mewujudkan adanya partisipasi

siswa secara penuh. Di sini siswa berperan sebagai objek pembelajaran, yang hanya mendengarkan dan mengaplikasikan apa yang disampaikan oleh guru. Selain itu, proses pembelajaran kurang mengoptimalkan penggunaan modifikasi pembelajaran yang dapat memancing partisipasi siswa.

Modifikasi latihan dalam pembelajaran dalam pelaksanaan tindakan tiap siklusnya disesuaikan dengan topik materi yang sedang dipelajari. modifikasi latihan tersebut Secara lebih rinci jenis-jenis media tersebut dijabarkan dalam RPP tiap-tiap pertemuan. Pembelajaran dengan pendekatan latihan dapat memunculkan fenomena atau gejala yang dapat ditangkap siswa sehingga dapat memunculkan masalah-masalah yang terkait dengan topik atau materi yang sedang dipelajari. Permasalahan-permasalahan inilah yang menjadi basis dalam pembelajaran untuk dipecahkan bersama di dalam kelas. Pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah di dalam kelas adalah dengan mengoptimalkan pendekatan bermain dalam upaya meningkatkan hasil belajar ketrampilan gerak dasar anak. Kurangnya kreatifitas guru yang dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa antara lain kurang kreatifnya guru Pendidikan jasmani di sekolah dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran sederhana, guru miskin akan model-model pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang monoton, guru hanya menggunakan metode ceramah dan metode tugas, karena mereka hanya mengejar bagaimana materi pelajaran tersebut dapat selesai tepat waktunya, tanpa memikirkan bagaimana pembelajaran itu bermakna dan dapat diaplikasikan oleh siswa dalam kesehariannya.

Secara sederhana kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat digambarkan pada gambar 4 sebagai berikut :



Gambar 2. Kerangka Pemikiran

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SD N 3 Bolon Colomadu Karanganyar.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2016 , Dilaksanakan setiap hari senin dari pukul 09.30 sampai dengan pukul 11:15 WIB.

Tabel 2. Rincian Kegiatan Waktu dan Jenis Kegiatan Penelitian

No	Rencana Kegiatan	Tahun 2015 – 2016						
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1.	Persiapan							
	a. Observasi	***	***					
	b. Identifikasi Masalah	***	***					
	c. Penentuan Tindakan	***	***					
	d. Pengajuan Judul			***				
	e. Penyusunan Proposal				***			
	f. Pengajuan Izin Penelitian					***		
2.	Pelaksanaan							
	a. Seminar Proposal					***		
	b. Pengumpulan Data Penelitian						***	
3.	Penyusunan Laporan							
	a. Penulisan Laporan						***	
	b. Ujian Skripsi							***

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini siswa kelas III SD N 3 Bolon Colomadu Karanganyar. Jumlah keseluruhan siswa kelas III adalah sebanyak 39 orang. Seluruh siswa diamati untuk mengetahui tingkat perkembangan kemampuan.

C. Data dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Data Primer

- a. Data tentang hasil belajar ketrampilan gerak dasar pada siswa kelas III SD N 3 Bolon Colomadu Karanganyar .
- b. Data tentang keaktifan siswa yang diperoleh dari peristiwa yang terjadi selama berlangsungnya Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

2. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini terdiri atas : nilai hasil belajar ketrampilan gerak dasar sebelum menjalani tindakan, RPP, Silabus yang diperoleh dari dokumen yang dimiliki oleh guru dan sekolah.

Sumber data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah sebagai berikut :

1. Siswa, untuk mendapatkan data tentang ketrampilan gerak dasar anak melalui pendekatan bermain pada siswa kelas III SD N 3 Bolon Colomadu Karanganyar Tahun pelajaran 2015 / 2016.

Guru sebagai kolabolator untuk melihat tingkat keberhasilan pembelajaran melalui pendekatan bermain ketrampilan gerak dasar pada siswa kelas III SD N 3 Bolon Colomadu Karanganyar Tahun pelajaran 2015 / 2016.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri atas tes dan observasi.

1. Tes : digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi pembelajaran ketrampilan gerak dasar anak dalam bentukan lisan dan tertulis.
2. Observasi : digunakan sebagai teknik untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar ketrampilan gerak dasar siswa dan tentang aktivitas siswa selama mengikuti proses belajar mengajar melalui pendekatan bermain dalam hasil belajar ketrampilan gerak dasar anak.

Sedangkan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

Tabel 3. Teknik/ Alat Pengumpulan Data

No	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan	Instrument
1	Siswa	Hasil belajar siswa	Afektif	Observasi: sesuai rubrik penilaian aspek afektif pada RPP
			Kognitif	Soal tes, sesuai dengan rubrik penilaian aspek kognitif pada RPP
			Psikomotor	Unjuk kerja praktek pengukuran gerak dasar anak, sesuai dengan rubrik penilaian aspek psikomotor pada RPP

Data hasil belajar (aspek Afektif, Kognitif, Psikomotor) diambil saat penelitian berlangsung melalui lembar observasi daftar penilaian RPP.

E. Uji Validitas Data

Uji validitas merupakan suatu cara untuk menentukan suatu keabsahan data yang diperoleh. Dalam hal ini, untuk meningkatkan validitas data yang diperoleh, peneliti menggunakan triangulasi data yang digunakan yaitu :

1. Triangulasi data

Triangulasi data yaitu data yang sama akan lebih mantab kebenarannya apabila diperoleh dari beberapa sumber data yang berbeda.

2. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber yaitu mengkroscekkan data yang diperoleh dengan informan atau narasumber yang lain baik siswa, guru, atau pihak lain

3. Triangulasi metode

Triangulasi metode yaitu mengumpulkan data dengan metode yang berbeda agar hasilnya lebih mantab (metode observasi dan tes), sehingga akan diperoleh hasil yang akurat mengenai subjek.

F. Analisa Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah deskriptif kuantitatif. Teknik analisis tersebut dilakukan karena sebagian besar data yang dikumpulkan berupa uraian deskriptif tentang perkembangan proses pembelajaran yakni partisipasi siswa dalam pembelajaran ketrampilan gerak dasar anak. Dalam penelitian ini ada dua jenis data yang dianalisis yaitu :

1. Kemampuan gerak dasar anak yang dianalisis dengan mencari rata-rata nilai dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Kemudian dikategorikan dalam klasifikasi yang telah ditentukan.

2. Hasil belajar gerak dasar anak dengan menjumlahkan nilai dari ketiga ranah.

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus PTK dianalisis dengan menggunakan prosentase untuk melihat peningkatan hasil belajar gerak dasar anak dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar ketrampilan gerak dasar anak dianalisis dengan menjumlahkan nilai dari tiga

aspek. Kemudian dikategorikan dalam batas tuntas dan tidak tuntas berdasarkan KKM.

G. Indikator Kinerja Penelitian

Prosentase indikator target pencapaian keberhasilan penelitian pada table berikut:

Tabel 4. Prosentase target capaian

Aspek Yang Diukur	Persentase Target Akhir Pencapaian	Cara Mengukur
Afektif	75 %	Melalui skala sikap sesuai dengan pedoman rubrik penilaian RPP
Psikomotor	75 %	Diamati melalui proses pembelajaran dan unjuk kerja praktik sesuai dengan pedoman rubrik penilaian RPP
Kognitif	75 %	Melalui tes kemampuan kognitif siswa sesuai dengan pedoman rubrik penilaian RPP
Ketuntasan Hasil Belajar	75 %	Rata-rata hasil penjumlahan (aspek afektif, kognitif, psikomotor) sesuai dengan KKM Sekolah : 75

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah – langkah yang harus dilalui oleh peneliti dalam menerapkan metode yang akan digunakan dalam penelitian. Langkah selanjutnya adalah menentukan banyaknya tindakan yang dilakukan

dalam setiap siklus. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilaksanakan tindakan yang berlangsung secara terus menerus kepada subjek penelitian.

Langkah-langkah PTK secara prosedurnya dilaksanakan secara partisipatif dan kolaboratif antara (guru dengan tim lainnya) bekerja sama, mulai dari tahap orientasi hingga penyusunan rencana tindakan dalam siklus pertama, diskusi yang bersifat analitik, kemudian dilanjutkan dengan refleksi–evaluatif atas kegiatan yang dilakukan pada siklus pertama, untuk kemudian merencanakan modifikasi, koreksi, atau pembetulan, dan penyempurnaan pada siklus berikutnya.

Untuk memperoleh hasil penelitian tindakan seperti yang diharapkan, prosedur penelitian secara keseluruhan meliputi tahap–tahap sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan Survey Awal

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengobservasi sekolah atau kelas yang akan dijadikan sebagai tempat Penelitian Tindakan Kelas. Meninjau sejauh mana pelaksanaan pembelajaran hasil belajar ketrampilan gerak dasar anak diterapkan dalam sekolah tersebut.

2. Tahap Seleksi Informan, Penyiapan Instrumen, dan Alat

Kegiatan yang dilakukan pada tahap seleksi informan, penyiapan instrumen, dan alat ini, adalah :

- a. Menentukan subjek penelitian
- b. Menyiapkan alat dan instrument penelitian serta evaluasi

3. Tahap Pengumpulan Data dan Tindakan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan dan tabulasi data penelitian yang terdiri atas :

- a. Hasil belajar ketrampilan gerak dasar anak
- b. Kepuasan siswa terhadap proses pembelajaran
- c. Ketepatan rencana pembelajaran
- d. Alat bantu pembelajaran
- e. Pelaksanaan pembelajaran
- f. Semangat dan keaktifan siswa

4. Tahap Analisis Data

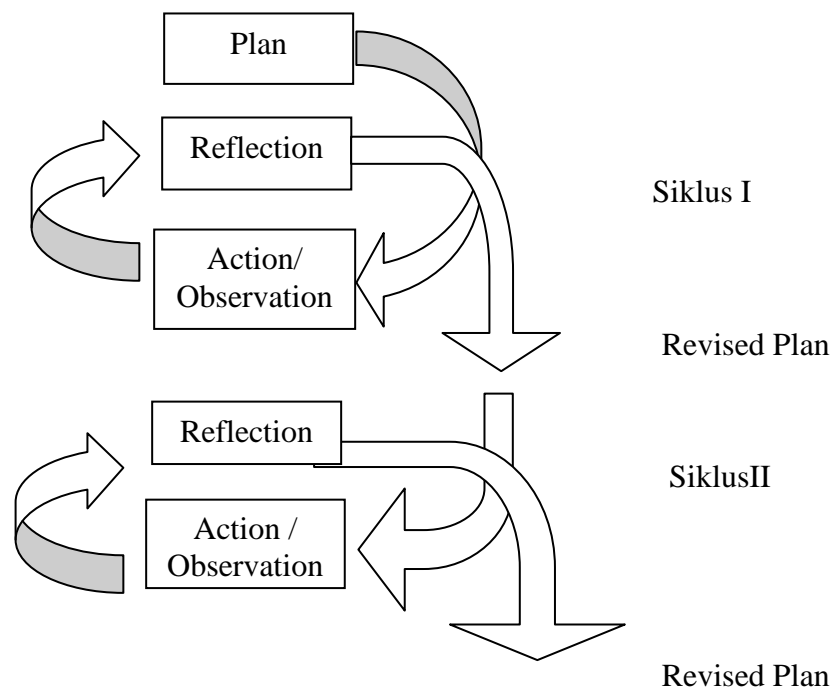
Dalam tahap ini analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Teknik analisis tersebut dilakukan karena data yang terkumpul berupa uraian deskriptif tentang perkembangan hasil belajar ketrampilan gerak dasar anak.

5. Tahap Penyusunan Laporan

Pada tahap ini disusun laporan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dari mulai awal survey hingga menganalisis data yang dilakukan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*(CAR). Menurut Kristiyanto (2010:54) langkah – langkah PTK pada prinsipnya meliputi 4 tahap pokok pada setiap siklusnya. Keempat langkah tersebut meliputi (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Penjelasan mengenai prosedur penelitian tindakan tersebut dipaparkan melalui penjelasan sebagai berikut :

1. Perencanaan (*planing*) adalah sebuah langkah yang paling awal, yaitu langkah untuk merencanakan tindakan yang telah dipilih untuk memperbaiki keadaan.
2. Tahap pelaksanaan (*action*) adalah tahap untuk melaksanakan hal – hal yang telah direncana dalam tahap perencanaan.
3. Tahap observasi (*observation*) adalah tahap mengamati kejadian yang ada pada saat pelaksanaan tindakan.
4. Refleksi (*reflection*) adalah bentuk perenungan yang sangat mendalam dan lengkap atas apa yang terjadi.

Keempat tahap yang telah dipaparkan diatas merupakan rancangan tindakan dalam satu siklus penelitian. Pada siklus berikutnya rancangan program penelitian yang digunakan berpedoman pada hasil refleksi yang dihasilkan pada siklus sebelumnya, begitu seterusnya hingga target penelitian tercapai. Adapun tahapan siklus pada Penelitian Tindakan Kelas ini dapat diterangkan melalui gambar sebagai berikut:



Gambar 3. Siklus PTK sebagai prosedur Mikro

(Agus Kristiyanto 2010:55)

1. Rancangan Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan guru kelas menyusun skenario pembelajaran yang terdiri dari :

- 1) Membuat rencana pembelajaran dengan mengacu pada tindakan (*treatment*) yang diterapkan dalam PTK, yaitu hasil belajar gerak dasar anak dengan pendekatan bermain.
- 2) Menyusun instrument yang digunakan dalam siklus PTK, yaitu penilaian ketrampilan gerak dasar anak.
- 3) Menyiapkan media yang diperlukan untuk membantu pembelajaran.
- 4) Menyusun alat evaluasi pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan, sebagai berikut :

- 1) Menjelaskan kegiatan belajar mengajar secara umum.

- 2) Melakukan pemanasan.
- 3) Melakukan ketrampilan gerak dasar anak melalui pendekatan bermain.
- 4) Melakukan rangkaian gerakan ketrampilan gerak dasar anak.
- 5) Melaksanakan pendinginan.

c. Tahap Observasi

Kegiatan observasi dilakukan bersama dengan kegiatan pelaksanaan tindakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan pengamatan secara langsung terhadap proses pembelajaran penjasorkes melalui pendekatan bermain yang diterapkan terhadap proses hasil belajar ketrampilan gerak dasar anak.

d. Tahap Refleksi

Refleksi merupakan uraian tentang prosedur analisis terhadap hasil penelitian dan refleksi berkaitan dengan proses dan dampak tindakan perbaikan yang dilaksanakan serta kriteria dan rencana bagi siklus tindakan berikutnya.

2. Rancangan Siklus II

Pada rancangan siklus II tindakan dikaitkan dengan hasil yang telah dicapai pada tingkatan siklus I sebagai upaya perbaikan dari siklus tersebut dengan materi pembelajaran sesuai dengan silabus mata pelajaran pendidikan jasmani. Demikian juga termasuk perwujudan tahap pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang juga mengacu pada siklus sebelumnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pra Siklus

Dalam hal ini sebelum melaksanakan proses penelitian tindakan kelas ini, peneliti melakukan kegiatan survey awal di lapangan untuk mengetahui keadaan nyata yang terjadi di lapangan. Dari hasil survey dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Siswa kurang berperan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Proses pembelajaran yang berlangsung belum mewujudkan adanya partisipasi siswa secara penuh. Siswa berperan sebagai objek pembelajaran, yang hanya mendengarkan dan mengaplikasi apa yang disampaikan guru.
2. Dilihat dari hasil awal pengambilan nilai pada kondisi awal pada siswa kelas III SD Negeri 3 Bolon Colomadu Karanganyar tahun pelajaran 2015 / 2016 masih kurang menguasai gerak dasar anak dengan baik dan benar dengan data sebagai berikut jumlah siswa 39 siswa yang tuntas materi anak 17 atau 44% sedangkan 22 siswa atau 56% lainnya tidak tuntas. Siswa dikatakan tuntas apabila mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75.
3. Guru kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa.
4. Guru kesulitan menemukan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang monoton atau konvensional mengakibatkan motivasi siswa menurun, perhatian siswa pada pembelajaran pun kurang sehingga berdampak pada hasil belajar

Hasil temuan peneliti dan guru dapat diketahui keadaan kondisi awal pada saat pembelajaran permainan pada siswa kelas III SD Negeri 3 Bolon Colomadu Karanganyar.

Tabel 3. Deskripsi data awal kemampuan anak kelas III SD Negeri 3 Bolon Colomadu Karanganyar tahun pelajaran 2015 / 2016 (pra siklus).

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
>94	Baik Sekali	Tuntas	0	0%
85 – 94	Baik	Tuntas	3,00	8%
75 – 84	Cukup	Tuntas	14,00	36%
65 – 74	kurang	Tidak Tuntas	17,00	44%
< 65	Kurang Sekali	Tidak Tuntas	5	13%
Jumlah			39	100%

Berdasarkan hasil deskripsi data awal, kemampuan anak bagi siswa kelas III SD N 3 Bolon Colomadu Karanganyar. Sebelum diadakan tindakan menggunakan pendekatan bermain adalah kurang, dengan presentase tuntas 44% dan tidak tuntas 56%.

Dari hasil observasi awal, ada dua siklus yang diterapkan untuk menyelesaikan dan menjawab permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Untuk mengetahui adanya perubahan dari proses yang diakibatkan oleh tindakan tersebut, maka evaluasi dilakukan dengan cara melakukan observasi dan penilaian yang dilakukan pada akhir setiap siklus. Dari hasil observasi dan penilaian tersebut kemudian dilakukan analisa, evaluasi dan refleksi untuk merencanakan tindakan selanjutnya. Pelaksanaan tindakan akan dilakukan sebanyak 2 siklus, yang masing-masing siklus terdiri atas 4 tahapan, yaitu : (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi, (4) Refleksi.

B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

1. Siklus I

Pembelajaran anak dengan menggunakan pembelajaran dengan model pembelajaran bermain pada Siklus I adalah pengenalan teknik dasar anak yang meliputi; (1) Mempraktikkan gerak dasar anak, (2) melakukan gerak dasar sebanyak mungkin.

Tindakan Siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan dengan tiap pertemuannya 2 x 45 menit dalam waktu 2 minggu pada bulan April. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut:

a. Rencana Tindakan I

Kegiatan perencanaan tindakan I dilaksanakan pada hari Senin, 4 April 2016 di kelas III SD Negeri 3 Bolon Colomadu Karanganyar Tahun pelajaran 2015/2016. Peneliti dan guru pendidikan jasmani (kolaborator) yang bersangkutan mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini, seluruh rencana tindakan pada siklus I termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I. melalui RPP siklus I tersebut maka disepakati bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I diadakan selama tiga kali pertemuan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran dan prestasi belajar sebelum tindakan, dapat diperoleh sebagai data awal. Hasil pencatatan menunjukkan bahwa dari Siswa kelas III SD Negeri 3 Bolon Colomadu Karanganyar Tahun pelajaran 2015/2016 sebanyak 39 siswa, terdapat 22 siswa yang masih belum mencapai batas ketuntasan belajar. Setelah dilakukan pemeriksaan dan pengamatan, ternyata seluruh siswa kurang berperan aktif dalam kegiatan belajar. Siswa berperan sebagai objek pembelajaran, yang hanya mendengarkan dan mengaplikasi apa yang disampaikan guru. Sehingga ada rasa bosan, serta ada beberapa dari siswa yang melamun dan tidak terfokus pada pembelajaran saat itu.

Melalui hasil observasi tersebut maka Peneliti dan Guru sebagai kolaborator merancang rencana pelaksanaan tindakan Siklus I sebagai berikut :

- 1) Peneliti bersama guru merancang skenario model pembelajaran anak menggunakan pendekatan bermain, untuk meningkatkan penguasaan siswa dalam melakukan anak.
- 2) Peneliti dan guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) keterampilan teknik dasar anak.
- 3) Peneliti dan guru menyiapkan media yang akan digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran anak seperti gawang sasaran dan target nilai sasaran.
- 4) Peneliti dan guru menyusun media pembelajaran yakni berupa tes dan non tes. Instrumen tes dinilai berdasarkan tes keterampilan (Psikomotor). Unsur-unsur yang dinilai dalam tes keterampilan adalah kesempurnaan melakukan gerakan dan ketepatan melakukan gerakan. Sedangkan instrumen non tes dinilai berdasarkan pedoman observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan mengamati keaktifan dan sikap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Afektif) dan melalui formulir penilaian tes penguasaan materi (Kognitif) yang tercantum dalam RPP.
- 5) Peneliti dan guru menyusun standar penilaian pada penguasaan teknik dasar anak.
- 6) Peneliti dan guru menentukan lokasi pelaksanaan tindakan I, yakni di lapangan SD Negeri 3 Bolon Colomadu Karanganyar .

b. Pelaksanaan Tindakan I

Tindakan I dilaksanakan 2 kali pertemuan, selama 2 minggu yakni pada setiap hari Senin tanggal 4 April 2016, 11 April 2016, di lapangan SD Negeri 3 Bolon Colomadu Karanganyar. Pada hari Senin tanggal 2 April 2016 langsung dilanjutkan sebagai pengambilan data dari siklus I di kelas III SD Negeri 3 Bolon Colomadu Karanganyar Tahun pelajaran 2015/2016. Masing-masing pertemuan dilaksanakan selama 2 x 45 menit. Sesuai dengan RPP pada siklus I ini pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan guru yang bersangkutan, dan sekaligus melakukan observasi terhadap proses pembelajaran.

a) Pertemuan I

Materi pada pelaksanaan tindakan I, pertemuan pertama (Senin, 4 April 2016) adalah melakukan pembelajaran latihan keterampilan teknik dasar anak dengan jarak yang ditentukan. Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Peneliti melakukan pengambilan data tes akhir dengan melakukan tes kognitif
- 2) Peneliti dan guru menyiapkan siswa dengan memulai proses pembelajaran dengan berdoa dan presensi.
- 3) Peneliti dan guru menyampaikan motivasi dan tujuan pembelajaran, serta kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai siswa secara singkat.
- 4) Peneliti dan guru memulai proses pembelajaran diawali dengan proses *stretching* atau penguluran.
- 5) Peneliti dan guru memberikan gerakan pemanasan yang berkaitan dengan materi anak.
- 6) Peneliti mengambil data test psikomotor anak.
- 7) Peneliti dan guru memberikan bimbingan dan evaluasi kepada siswa tentang gerakan yang dilakukannya setiap satu sesi pelaksanaan.
- 8) Diakhir pertemuan peneliti dan guru melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran yang telah dilakukan serta memberikan informasi mengenai materi yang akan disampaikan minggu depan.
- 9) Pelajaran di akhiri dengan berdoa dan siswa di bubarkan untuk selanjutnya mengikuti pelajaran selanjutnya.

c) Pertemuan II

Materi pada pelaksanaan tindakan II, pertemuan ketiga (Senin, 11 April 2016) adalah pengulangan jenis permainan, serta pengulangan materi yang telah disampaikan minggu sebelumnya. Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Peneliti melakukan pengambilan data tes akhir dengan melakukan tes kognitif

- 2) Peneliti dan guru menyiapkan siswa dengan berdoa dan dilanjutkan presensi.
- 3) Peneliti dan guru menyampaikan motivasi dan tujuan pembelajaran, serta kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai siswa secara singkat.
- 4) Peneliti dan guru memberikan gerakan pemanasan yang berkaitan dengan materi anak dan permainan-permainan yang mengarah ke anak.
- 5) Pengulangan materi sebelumnya secara singkat, dan penambahan permainan.
- 6) Pengambilan data tes akhir psikomotor.
- 7) Anak-anak dapat beristirahat maupun melanjutkan ke pembelajaran selanjutnya.

c. Observasi dan Interpelasi Tindakan I

Observasi dan interpelasi tindakan I dilakukan selama Tindakan I berlangsung. Dalam melakukan observasi dan interpelasi tindakan I peneliti berkolaborasi dengan guru yang bersangkutan sebagai pengelola kelas, adapun pelaksanaan tindakan I, yakni :

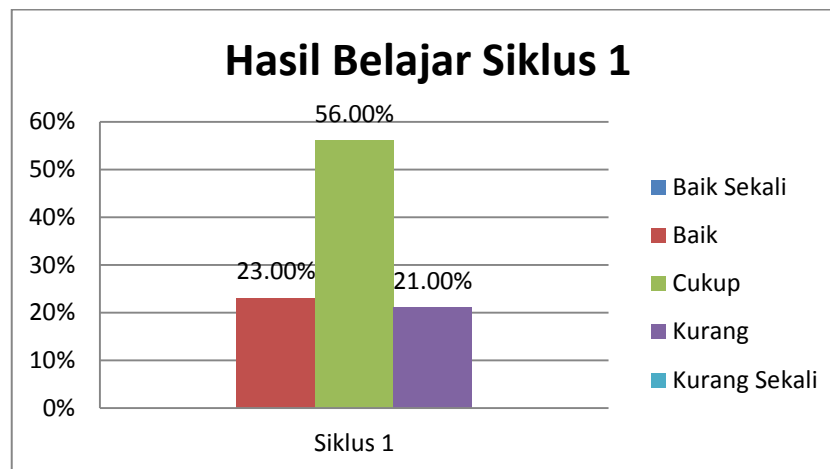
- 1) Peneliti mengamati proses pembelajaran anak pada Siswa Kelas III SD Negeri 3 Bolon Colomadu Karanganyar Tahun pelajaran 2015/2016. Pada pertemuan pertama, peneliti mengajarkan gerak dasar anak yang dimulai dari sikap permulaan, sikap saat pelaksanaan dan sikap akhir gerakan anak tanpa bola dan dilanjutkan dengan menggunakan bola. Kemudian dilanjutkan dengan latihan gerakan anak dengan menggunakan pendekatan bermain. Pada pertemuan kedua peneliti memberikan materi kelanjutan dari gerak dasar anak menggunakan pendekatan bermain dengan pembebanan yang bertambah dibanding sebelumnya dan dilakukan dengan metode drill. Pada pertemuan ke tiga, peneliti melakukan pengambilan tes kognitif dan test psikomotor.
- 2) Sebelum pembelajaran dilangsungkan peneliti dan guru bersangkutan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sebagai pedoman atau acuan dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

- 3) Peneliti melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model instruksi langsung, dalam hal ini peneliti mengacu pada sintaks (alur pembelajaran) pada model pembelajaran langsung, yakni adanya penjelasan materi, demonstrasi / unjuk kerja contoh, serta pelaksanaan instruksi secara langsung oleh siswa.
- 4) Peneliti dan guru memberikan motivasi sebelum proses pembelajaran berlangsung kepada siswa agar mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Sebelumnya peneliti dan guru memberikan contoh permainan dengan benar. Siswa dengan semangat melakukan apa yang di perintah oleh guru.
- 5) Peneliti bersama guru melakukan penilaian melalui lembar observasi siswa, selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan / observasi selama pelaksanaan proses belajar ada peningkatan hasil belajar.

d. Diskripsi Data

Selama Pelaksanaan Tindakan I maka peneliti dan guru melakukan pengambilan data penelitian. Adapun diskripsi data yang diambil terdiri dari; tes unjuk kerja kemampuan anak (psikomotor), pengamatan sikap/aktivitas siswa (afektif), pemahaman konsep gerak (kognitif) dan lembar Quesioner Siswa kelas III SD Negeri 3 Bolon Colomadu Karanganyar Tahun pelajaran 2015/2016 disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Target yang ingin dicapai adalah >75% siswa harus tuntas, namun berdasarkan hasil diskripsi rekapitulasi data setelah diberikan tindakan siklus 1 maka diperoleh hasil persentase ketuntasan belajar 79 % siswa yang sudah tuntas. Dalam diagram data dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4. Hasil Belajar Anak Siklus 1

Berdasarkan hasil diskripsi data awal, prestasi belajar Siswa kelas SD Negeri 3 Bolon Colomadu Karanganyar Tahun pelajaran 2015/2016 setelah diberikan Tidakan I adalah; Baik dengan persentase 23%, Cukup dengan persentase 56%, Kurang dengan persentase 21% dan kurang sekali 0 %.

2. Siklus II

Pembelajaran anak dengan menggunakan pembelajaran dengan model pembelajaran bermain pada Siklus II adalah penyempurnaan teknik dasar anak yang meliputi; (1) Mempraktikkkan gerak dasar anak , (2) melakukan gerak dasar sebanyak mungkin.

Tindakan Siklus II dilaksanakan 2 kali pertemuan dengan tiap pertemuannya 2 x 45 menit dalam waktu 2 minggu pada bulan maret. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut:

e. Rencana Tindakan I

Kegiatan perencanaan tindakan I dilaksanakan pada hari Senin, 18 April 2016 di kelas III SD Negeri 3 Bolon Colomadu Karanganyar Tahun pelajaran 2015/2016. Peneliti dan guru pendidikan jasmani (kolaborator) yang bersangkutan mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian

ini, seluruh rencana tindakan pada siklus II termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II. melalui RPP siklus II tersebut maka disepakati bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus II diadakan selama dua kali pertemuan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran dan prestasi belajar sebelum tindakan, dapat diperoleh sebagai data awal. Hasil pencatatan menunjukkan bahwa dari Siswa kelas III SD Negeri 3 Bolon Colomadu Karanganyar Tahun pelajaran 2015/2016 sebanyak 39 siswa, terdapat 8 siswa yang masih belum mencapai batas ketuntasan belajar. Setelah dilakukan pemeriksaan dan pengamatan, ternyata seluruh siswa kurang terbiasa dalam materi belajar. Siswa kurang mendapatkan kesempatan lebih banyak dalam mengaplikasi apa yang disampaikan guru. Sehingga ada rasa bingung pada saat pembelajaran.

Melalui hasil observasi tersebut maka Peneliti dan Guru sebagai kolaborator merancang rencana pelaksanaan tindakan Siklus II sebagai berikut :

- 1) Peneliti bersama guru merancang skenario model pembelajaran anak menggunakan pendekatan bermain yang lebih banyak, untuk meningkatkan penguasaan siswa dalam melakukan gerak.
- 2) Peneliti dan guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) keterampilan teknik dasar anak.
- 3) Peneliti dan guru menyiapkan media yang akan digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran anak seperti gawang sasaran dan target nilai sasaran.
- 4) Peneliti dan guru menyusun media pembelajaran yakni berupa tes dan non tes. Instrumen tes dinilai berdasarkan tes keterampilan (Psikomotor). Unsur-unsur yang dinilai dalam tes keterampilan adalah kesempurnaan melakukan gerakan dan ketepatan melakukan gerakan. Sedangkan instrumen non tes dinilai berdasarkan pedoman observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan mengamati keaktifan dan sikap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Afektif) dan melalui formulir penilaian tes penguasaan materi (Kognitif) yang tercantum dalam RPP.

- 5) Peneliti dan guru menyusun standar penilaian pada penguasaan teknik dasar anak .
- 6) Peneliti dan guru menentukan lokasi pelaksanaan tindakan II, yakni di lapangan SD Negeri 3 Bolon Colomadu Karanganyar .

f. Pelaksanaan Tindakan I

Tindakan II dilaksanakan 2 kali pertemuan, selama 2 minggu yakni pada setiap hari Rabu tanggal 18 April 2016, 25 April 2016, di lapangan SD Negeri 3 Bolon Colomadu Karanganyar. Pada hari Senin tanggal 25 April 2016 langsung dilanjutkan sebagai pengambilan data dari siklus II di kelas III SD Negeri 3 Bolon Colomadu Karanganyar Tahun pelajaran 2015/2016. Masing-masing pertemuan dilaksanakan selama 2 x 45 menit. Sesuai dengan RPP pada siklus II ini pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan guru yang bersangkutan, dan sekaligus melakukan observasi terhadap proses pembelajaran.

a) Pertemuan II

Materi pada pelaksanaan tindakan II, pertemuan pertama (Senin, 18 April 2016) adalah penambahan jenis permainan, serta pengulangan materi yang telah disampaikan minggu sebelumnya. Selain itu Peneliti melakukan pengambilan data tes akhir dengan melakukan tes kognitif. Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Peneliti dan guru menyiapkan siswa dengan memulai proses pembelajaran dengan berdoa dan presensi.
- 2) Peneliti dan guru menyampikan motivasi dan tujuan pembelajaran, serta kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai siswa secara singkat.
- 3) Peneliti dan guru memulai proses pembelajaran diawali dengan proses *stretching* atau penguluran.
- 4) Peneliti dan guru memberikan gerakan pemanasan yang berkaitan dengan materi anak.
- 5) Peneliti mengambil data test psikomotor anak.

- 6) Peneliti dan guru menyampaikan penjelasan mengenai materi pertama yakni gerak dasar anak. Siswa diminta memperhatikan pelaksanaan contoh yang dicontohkan oleh peneliti.
- 7) Siswa diminta melakukan gerak dasar anak yang dimulai dari tahap persiapan, tahap gerakan sampai akhir gerakan sesuai dengan contoh yang demonstrasi yang dilakukan oleh peneliti dan guru.
- 7) Siswa dibagi dalam beberapa kelompok, siswa mempraktikkan permainan sesuai yang sudah direncanakan guru dengan pelaksanaan sesuai pada rencana pembelajaran.
- 8) Peneliti dan guru memberikan bimbingan dan evaluasi kepada siswa tentang gerakan yang dilakukannya setiap satu sesi pelaksanaan.
- 9) Diakhir pertemuan peneliti dan guru melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran yang telah dilakukan serta memberikan informasi mengenai materi yang akan disampaikan minggu depan.
- 10) Pelajaran di akhiri dengan berdoa dan siswa di bubarkan untuk selanjutnya mengikuti pelajaran selanjutnya.

c) Pertemuan II

Materi pada pelaksanaan tindakan II, pertemuan ketiga (Senin, 11 April 2016) adalah pengulangan jenis permainan, serta pengulangan materi yang telah disampaikan minggu sebelumnya. Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Peneliti melakukan pengambilan data tes akhir dengan melakukan tes kognitif
- 2) Peneliti dan guru menyiapkan siswa dengan berdoa dan dilanjutkan presensi.
- 3) Peneliti dan guru menyampaikan motivasi dan tujuan pembelajaran, serta kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai siswa secara singkat.
- 4) Peneliti dan guru memberikan gerakan pemanasan yang berkaitan dengan materi anak dan permainan-permainan yang mengarah ke anak .

- 5) Pengulangan materi sebelumnya secara singkat, dan penambahan permainan.
- 6) Pengambilan data tes akhir psikomotor.
- 7) Anak-anak dapat beristirahat maupun melanjutkan ke pembelajaran selanjutnya

g. Observasi dan Interpelasi Tindakan II

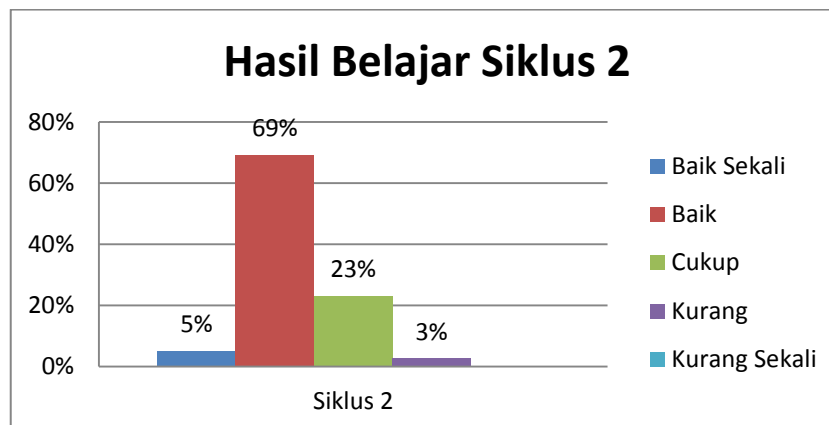
Observasi dan interpelasi tindakan II dilakukan selama Tindakan II berlangsung. Dalam melakukan observasi dan interpelasi tindakan II peneliti berkolaborasi dengan guru yang bersangkutan sebagai pengelola kelas, adapun pelaksanaan tindakan II, yakni :

- 1) Peneliti mengamati proses pembelajaran anak pada Siswa Kelas III SD Negeri 3 Bolon Colomadu Karanganyar Tahun pelajaran 2015/2016. Pada pertemuan pertama, peneliti mengajarkan gerak dasar anak yang dimulai dari sikap permulaan, sikap saat pelaksanaan dan sikap akhir gerakan anak tanpa bola dan dilanjutkan dengan menggunakan bola. Kemudian dilanjutkan dengan latihan gerakan anak dengan menggunakan pendekatan bermain. Pada pertemuan kedua peneliti memberikan materi kelanjutan dari gerak dasar anak menggunakan pendekatan bermain dengan pembebanan yang bertambah dibanding sebelumnya dan dilakukan dengan metode drill. Pada pertemuan ke tiga, peneliti melakukan pengambilan tes kognitif dan test psikomotor.
- 2) Sebelum pembelajaran dilangsungkan peneliti dan guru bersangkutan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sebagai pedoman atau acuan dalam proses pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Peneliti melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model instruksi langsung, dalam hal ini peneliti mengacu pada sintaks (alur pembelajaran) pada model pembelajaran langsung, yakni adanya penjelasan materi, demonstrasi / unjuk kerja contoh, serta pelaksanaan instruksi secara langsung oleh siswa.

- 4)Peneliti dan guru memberikan motivasi sebelum proses pembelajaran berlangsung kepada siswa agar mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Sebelumnya peneliti dan guru memberikan contoh permainan dengan benar. Siswa dengan semangat melakukan apa yang di perintah oleh guru.
- 5) Peneliti bersama guru melakukan penilaian melalui lembar observasi siswa, selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan / observasi selama pelaksanaan proses belajar ada peningkatan hasil belajar.

h. Diskripsi Data

Selama Pelaksanaan Tindakan II maka peneliti dan guru melakukan pengambilan data penelitian. Adapun diskripsi data yang diambil terdiri dari; tes unjuk kerja kemampuan anak (psikomotor), pengamatan sikap/aktivitas siswa (afektif), pemahaman konsep gerak (kognitif) dan lembar Quesioner Siswa kelas III SD Negeri 3 Bolon Colomadu Karanganyar Tahun pelajaran 2015/2016 disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

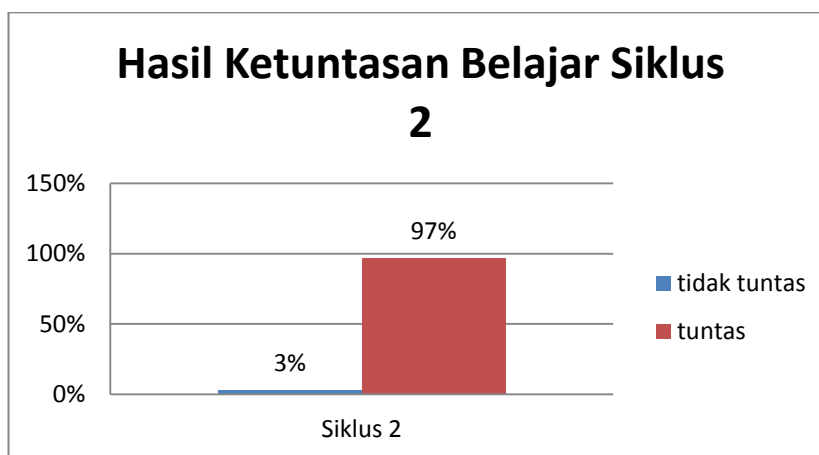


Gambar 5. Hasil Belajar Anak Siklus 2

Berdasarkan hasil diskripsi diagram, prestasi belajar Siswa kelas SD Negeri 3 Bolon Colomadu Karanganyar Tahun pelajaran 2015/2016 setelah diberikan Tindakan II adalah; baik sekali dengan persentase 5%, Baik dengan persentase 69%, Cukup dengan persentase 23%, Kurang dengan persentase 3% dan kurang sekali 0 %.

Target yang ingin dicapai adalah >75% siswa harus tuntas,namun berdasarkan hasil diskripsi rekapitulasi data setelah diberikan tindakan siklus 2

maka diperoleh hasil persentase ketuntasan belajar 97 % siswa yang sudah tuntas yang berarti target pembelajaran peningkatan ketrampilan gerak dasar anak, sehingga tidak diperlukan siklus berikutnya. Dalam diagram data dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 6. Hasil ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus 2

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pembahasan dan Analisis Data

a. Siklus 1 (meningkatkan hasil belajar ketrampilan gerak dasar anak melalui pendekatan bermain)

1) Uraian Pelaksanaan Perbaikan

Dari hasil pelaksanaan Siklus 1` dilaksanakan pada tanggal 4 April 2016 sampai dengan 11 April 2016, ditemukan fakta berupa selama pelaksanaan pembelajaran siklus 1 yang dilakukan peneliti adalah Ketika guru memberikan media / alat pembelajaran yang baru sebagai sarana bermain, anak sangat antusias untuk segera menerimanya dan segera untuk bermain termasuk anak perempuan. diketahui pembelajaran berhasil meningkatkan hasil belajar ketrampilan gerak dasar beberapa siswa. Metode bermain sangat efektif bagi anak-anak dalam meningkatkan ketrampilan gerak dasarnya. Awal pengenalan melalui metode bermain sudah sangat terlihat perbedaannya apabila dibandingkan dengan metode-

metode konvensional sebelumnya. Terlihat dari antusiasme anak yang tinggi. Hal ini senada dengan pendapat Herbert Spencer (dalam Catron, C. E. & Allen, J, 1999: 23) menyatakan bahwa anak bermain karena anak mempunyai energi berlebihan. Energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktivitas, sehingga anak terbebas dari perasaan tertekan”.

Strategi yang digunakan selama pelaksanaan tindakan perbaikan pembelajaran berlangsung adalah dengan metode komando, anak-anak diperintahkan untuk mengikuti aturan-aturan dan kegiatan yang dicontohkan oleh guru sesuai dengan permainan yang sudah ditulis di RPP, kemudian peneliti meminta bantuan teman sejawat untuk mengamati dan mencatat keberhasilan atau kegagalan permasalahan yang muncul selama pelaksanaan pembelajaran siklus 1 selesai, peneliti melakukan analisis data dan merefleksi kembali keberhasilan maupun kegagalan dalam tindakan perbaikan yang telah dilakukan untuk menentukan tindakan berikutnya. Secara keseluruhan pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan sudah sesuai dengan RPP yang telah disusun. Secara umum pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus 1 dapat dikatakan berhasil dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam melakukan permainan serta minat belajar siswa yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi terhadap siswa dalam melakukan anak sebanyak 79 % atau 31 siswa dari 39 siswa dapat melakukan dengan benar dan berhasil. Dengan demikian perbaikan pembelajaran anak dengan pendekatan bermain sangat diminati oleh anak dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

a. Siklus 2

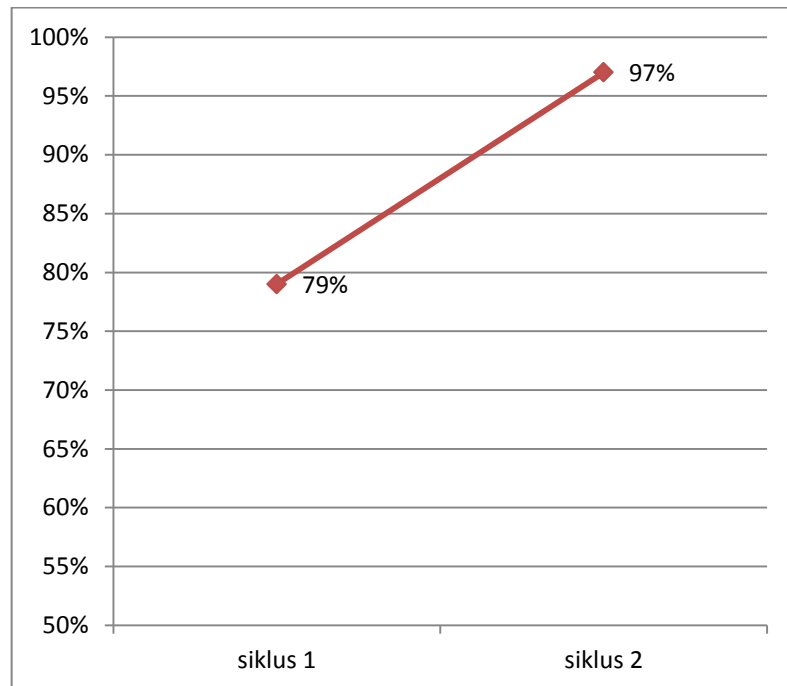
1) Uraian Pelaksanaan Perbaikan

Pada siklus 2` dilaksanakan pada tanggal 18 April 2016 sampai dengan 25 April 2016 peneliti meningkatkan intensitas

waktu permainan supaya anak lebih banyak bergerak. Dimiyati dan Mudjiono, (1999:42) menyatakan bawa, "Proses kegiatan belajar mengajar akan berjaalan dengan baik jika siswa sebagai obyek belajar mempunyai keaktifan yang tinggi" selain menciptakan suasana keaktifan yang tinggi dalam siklus 2 juga diberikan motivasi. Menurut H. L. Petri (Petri, Herbert L, 1986:3) menyatakan bahwa, "*motivation is the concept we use when describe the force action on or within an organism to initiate and direct behavior*". Motivasi dapat merupakan tujuan dan alat dalam pembelajaran. Sebagai tujuan, motivasi merupakan salah satu tujuan dalam mengajar.

Pemberian motivasi menunjukkan keaktifan anak yang lebih tinggi dibandingkan pada siklus 1. Hal ini juga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa dalam melakukan permainan serta minat belajar siswa yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi terhadap siswa dalam melakukan anak sebanyak 97 % atau 38 siswa dari 39 siswa dapat melakukan dengan benar dan berhasil sehingga dinyatakan sudah tuntas. Menurut kebijakan sekolah serta kolaborator dalam penelitian ini tidak diperlukan siklus 3, karena dari hasil peningkatan siklus 2 diketahui sudah mencapai target ketuntasan hasil belajar minimal sekolah yaitu 75% dari jumlah anak. Sehingga proses pembelajaran dapat dilanjutkan ke materi selanjutnya.

Perkembangan keberhasilan selama penelitian dapat dilihat dalam diagram berikut ini:



Gambar 6. Peningkatan Nilai Rata-rata kemampuan pembelajaran.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan dari siklus II. Hasil belajar ketrampilan gerak dasar melalui pendekatan bermain pada siklus I dalam kategori tuntas adalah (97%) dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 38 siswa, sedangkan siswa yang tidak tuntas adalah 1 siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan hasil ketrampilan gerak dasar melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar ketrampilan gerak dasar pada siswa kelas III SD Negeri 3 Bolon Colomadu Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2015 / 2016

B. Implikasi

Penelitian ini memberikan suatu gambaran yang jelas bahwa keberhasilan proses pembelajaran terkait pada beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut berasal dari pihak guru maupun siswa serta pendekatan pembelajaran yang digunakan. Faktor dari pihak guru yaitu kemampuan guru dalam mengembangkan materi, kemampuan guru dalam menyampaikan materi, kemampuan guru dalam mengelola kelas, metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, serta teknik yang digunakan guru sebagai sarana untuk menyampaikan materi. Sedangkan faktor dari siswa yaitu minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketersediaan alat pembelajaran yang menarik dapat juga membantu motivasi siswa belajar siswa sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal.

Faktor-faktor tersebut saling mendukung satu sama lain, sehingga harus diupayakan dengan maksimal agar semua faktor tersebut dapat dimiliki oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas maupun di lapangan. Apabila guru memiliki kemampuan yang baik dalam menyampaikan

materi dan dalam mengelola kelas serta didukung oleh teknik dan sarana dan prasarana yang sesuai, maka guru akan dapat menyampaikan materi dengan baik. Materi tersebut akan dapat diterima oleh siswa apabila siswa juga memiliki minat dan motivasi yang tinggi untuk aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu pembelajaran akan sangat baik jika siswa diikut sertakan berperan aktif dan tidak hanya menjadi objek pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar, kondusif, efektif, dan efisien.

Penelitian ini juga memberikan deskripsi yang jelas bahwa melalui penerapan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar ketrampilan gerak dasar siswa (baik proses maupun hasil), sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu pertimbangan bagi guru yang ingin menggunakan metode pembelajaran. Bagi guru bidang studi Penjasorkes, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran Penjas khususnya yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar ketrampilan gerak dasar yang membuat siswa lebih aktif serta menghapus persepsi siswa mengenai pembelajaran Penjas yang pada awalnya membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Apalagi bagi guru yang memiliki kemampuan yang lebih kreatif dalam membuat model-model pembelajaran yang lebih banyak.

Dengan diterapkannya model pembelajaran dengan pendekatan bermain untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap ketrampilan gerak dasar, maka siswa memperoleh pengalaman baru dan berbeda dalam proses pembelajaran Penjas. Pembelajaran Penjas yang pada awalnya membosankan bagi siswa, menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Pemberian tindakan dari siklus I dan II memberikan deskripsi bahwa terdapatnya kekurangan atau kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, kekurangan-kekurangan tersebut dapat diatasi pada pelaksanaan tindakan pada siklus-siklus berikutnya. Dari pelaksanaan tindakan yang kemudian dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, dapat dideskripsikan terdapatnya peningkatan kualitas pembelajaran Penjas (baik proses maupun hasil) dan peningkatan hasil belajar siswa. Dari segi proses pembelajaran Penjas, penerapan model pembelajaran dengan pendekatan bermain ini dapat

merangsang aspek motorik siswa. Dalam hal ini siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran Penjas yang nantinya dapat bermanfaat untuk mengembangkan kebugaran jasmani, mengembangkan kerjasama, mengembangkan skill dan mengembangkan sikap kompetitif yang kesemuanya ini sangat penting dalam pendidikan jasmani.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal, khususnya pada guru SD Negeri 3 Bolon Colomadu, sebagai berikut:

1. Guru hendaknya lebih inovatif dalam menerapkan metode untuk menyampaikan materi pembelajaran.
2. Guru hendaknya menerapkan model-model pembelajaran yang dapat memberikan motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar salah satunya dengan pendekatan pembelajaran.
3. Guru hendaknya dapat memanfaatkan pula beberapa alat bantu pembelajaran yang sederhana, efisien, efektif, karena dapat memotivasi siswa untuk selalu mencoba dan mengulangi secara terus menerus.

DAFTAR PUSTAKA

- Barrow, Harold M., dan Mc Gee, Rosemary. 1976. *A Practical Approach To Measurement in Physical Education*. New York: Lea & Fibger
- Depdiknas. 2008. *Model Pengembangan Motorik Anak Prasekolah*. Jakarta: Bagian Proyek Olahraga Masyarakat, Direktorat Olahraga Masyarakat.
- Dimiyati dan Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dep. Pendidikan dan Kebudayaan.
- Graham, G.M. (2010). *Children Moving: A Reflective Approach to Teaching Physical Education*, 8/e. Diambil tanggal 12 januari 2016 dari https://drive.google.com/file/d/0B4hXvXyZ-mj_anlFRG5CMnpGODg/edit
- Irianto, D.P. 2000. *Pendidikan Kebugaran Jasmani yang Efektif dan Aman*. Yogyakarta: Lukman Offset.
- Ma'mun, A dan Saputra, Y.M. (2000). *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdibud.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.
- Mutohir, T.C. dan Gusril. (2004). *Perkembangan Motorik pada Masa Anak-anak*. Jakarta: Depdiknas.
- Patmonodewo, Soemiarti. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Petri, Herbert L., (1986) *Motivation :Theory and Research*, Belmont, California : Wadsworth Publishing Company.
- Purwanto, N. (1990). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Setyawahyuni, T. (2007). *Peranan Aktivitas Bermain dan Pengaruhnya terhadap Perkembangan Motorik Anak TK*. Semarang: IKIP PGRI Semarang.

Sudirman N, dkk. (1996). *Ilmu Pendidikan. Remaja*. Bandung: Rosdakarya

Sudjana, N. (2005). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*, Bandung; PT. Remaja Rosdikarya.

Sujiono, Bambang. (2007). *Metode Pengembangan Fisik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sukamti, Endang R. (2007). *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: FIK UNY.

Sukintaka.(1992). *Tahap Kemampuan Motorik yang Mendasari Kemampuan Dasar Berolahraga pada Anak Didik Sekolah Dasar. (Majalah Ilmiah)* Yogyakarta: FPOK IKIP

Sunardi dan Sunaryo. (2007). *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas.

Mata Pelajaran : Penjas – orkes

Kelas / Semester : III (Tiga) / 2

PERMAINAN DAN OLAHRAGA

No	Standart Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Bahan / Alat	Pendidikan Karakter
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	6. Mempraktikan gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya	6.1 Mempraktikan gerak dasar berbagai gerak variasi dalam permainan bola kecil beregu engan peraturan yang di modifikasi serta nilai kerja sama regu, sportifitas dan kejujuran	Kipres	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan lempar tangkap bola• Memukul bola kipers• Mematikan lawan• Bermain kipers dengan peraturan sederhana	6.1.1 Melakukan gerak jalan cepat dengan control yan baik 6.1.2 Melakkan lari memindah benda 6.1.3. Melakuka gerakan lari dengan variasi awalan 6.1.4. Melakukan gerakan melompat katak	<ul style="list-style-type: none">• Tes praktik• Unjuk kerja	8 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none">• Bukuu penjaskes kelas 3• Diktat permainan bola kecil• Pemukul	<ul style="list-style-type: none">• Disiplin• Kerja sama• Tanggung jawab• Keberanian

		6.2 Mempraktikan kombinasi berbagai gerak mengayun, membungkuk, dan menekuk dalam permainan sederhana, serta aturan, dan kerja sama	Permainan memindahkan benda dengan permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerakan berjalan ditempat dengan aba-aba hitungan • Melakukan gerakan saling dorong berbasangan • Melakukan gerakan tarik tambang • Melakukan kombinasi memutar lengan dan menekuk lutut • Melakukan gerakan kombinasi gerak mengayun lengan dan meliukkan badan 	6.2.1. Melakukan gerakan memutar 6.2.2. Melakukan gerakan menekuk lutut 6.2.3. Melakukan gerakan mengayun lengan menggunakan benda 6.2.4. Melakukan gerakan meliukkan badan ke depan atau belakang dengan memindahkan benda	<ul style="list-style-type: none"> • Tes perbuatan 	8 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku penjas kelas 3 • Diktat permainan bola kecil • Bola • Balok modifikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Kerja sama • Tanggung jawab • Percaya diri
--	--	--	--	--	--	---	--------------	--	--

		6.3 Mempraktikan kombinasi gerak dasar melempar, menangkap, dan menendang, dengan koordinasi yang baik dalam permainan sederhana, serta aturan, dan kerja sama	Permainan sepak bola	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan melempar bola ke depan • Melakukan gerakan menangkap bola • Melakukan gerakan tangkap bola • Melakukan gerakan menendang bola 	6.3.1. Melakukan gerakan melempar bola ke depan sejauh-jauhnya 6.3.2. Melakukan gerakan menangkap bola berpasangan 6.3.3. Melakukan gerakan lempar tangkap bola pada dinding bergantian 6.3.4. Melakukan gerakan menendang bola berpasangan	<ul style="list-style-type: none"> • Tes praktik 	8 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku penjas kelas 3 • Diktat permainan bola besar • Peluit • Lapangan • Stopwatch 	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Tanggung jawab • Percaya diri • Keberanian
--	--	---	----------------------	--	--	---	--------------	---	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

RPP No. 01

Sekolah	: SD N 3 Bolon
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: 3 (tiga) / 2 (dua)
Pertemuan Ke	: 1 (satu)
Alokasi Waktu	: 2 X 35 menit

A. Standar Kompetensi

6. Mempraktikan berbagai gerak dasar dalam permainan sederhana dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

B. Kompetensi Dasar

6.1 Mempraktikan kombinasi gerak dasar jalan, lari dan lompat dengan koordinasi yang baik dalam permainan sederhana, serta nilai kerjasama, toleransi, kejujuran, tanggung jawab dan menghargai lawan atau diri sendiri.

C. Indikator

- 6.1.1. Melakukan gerakan jalan cepat dengan control yang baik
- 6.1.2. Melakukan lari memindahkan benda
- 6.1.3. Melakukan gerakan lari dengan variasi awalan
- 6.1.4. Melakukan gerakan lompat katak

D. Karakter siswa yang diharapkan

- 1. Disiplin
- 2. Tekun
- 3. Tanggung jawab
- 4. Kemauan / Semangat
- 5. Sportifitas
- 6. Keberanian
- 7. Ketelitian

I. Tujuan Pembelajaran :

Dengan penjelasan dan mengamati contoh guru, siswa dapat melakukan :

1. Gerakan jalan cepat dengan control yang baik
2. Lari memindahkan benda
3. Gerakan lari dengan variasi awalan
4. Gerakan lompat katak

II. Materi Ajar (Materi Pokok) :

Gerak dasar jalan, lari dan lompat

III. Metode dan Metode Pembelajaran :

- a). Metode : Instruksi verbal, demonstrasi, praktek, **pemberian tugas**
- b). Metode Pembelajaran : Latihan Ketrampilan

IV. Langkah- langkah Pembelajaran

Pelaksanaan :

No.	Kegiatan	Pendidikan Karakter
1.	Kegiatan Awal (15 menit) <ul style="list-style-type: none">• Siswa dibariskan menjadi empat baris• Mengecek kehadiran siswa• Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap Apresepi / Motivasi• Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti• Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan / dipelajari	Disiplin Tekun Tanggung jawab
2.	KegiatanInti (45 menit) A. Eksplorasi Dalam kegiatan eksplorasi: Siswa dapat melakukan kombinasi gerak dasar jalan,lari dan lompat	Kedisiplinan Kemauan / Semangat Sportifitas Keberanian

	<p>B. Elaborasi</p> <p>➤ Langkah-langkah permainan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Di bagi menjadi 2 kelompok. ○ Diberi waktu 10 menit untuk bermain. ○ Ketika bola dilempar, yang paling cepat mengambil bola bias mengoper bolanya ke temannya (kelompok sendiri), tetapi orang yang memegang bola tidak boleh melangkah lebih dari 3 langkah ketika hendak mengoper bola ke kelompoknya. ○ Kelompok lawan harus mengejar dan merebut bola dari kelompok musuh yang memegang bola dan memasukkan ke gawang musuh. ○ Cara memasukkan bola ke gawang lawan, orang yang memegang bola harus melompati garis gawang dengan syarat tidak boleh lebih dari 3 langkah. ○ Jika waktu telah habis, yang kalah diberi hukuman squat jump sebanyak 10 kali. <p>C. Konfirmasi</p> <p>Dalam kegiatan konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa • Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpula 	
3.	<p>Kegiatan Akhir / Penenangan (10 menit)</p> <p>Dalam kegiatan akhit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dikumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan / diajarkan • Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan yang dilakukan 	<p>Tanggung jawab</p> <p>Ketelitian</p>

V. Alat dan Sumber Belajar

a. Alat pembelajaran

- Peluit

- Lapangan
 - Kapur (untuk garis start)
 - Kardus
 - Bola warna
- b. Sumberpembelaajaran
- Buku penjas kelas 3
 - Diktat permainan bola kecil

VI. Penilaian :

1. Jenis Tes : Tes Ketrampilan / Perbuatan, Soal tulisan
2. Teknik Tes : Penugasan
3. Instrumen Penilaian :

A. Tes Unjuk Kerja (Psikomotor) = Bobot 50

1. Lakukan gerakan *run* yang benar
2. Lakukan gerakan *gallop* yang benar
3. Lakukan gerakan *hop* yang benar
4. Lakukan gerakan *skip* yang benar
5. Lakukan gerakan *horizontal jump* yang benar
6. Lakukan gerakan *slide* yang benar
7. Lakukan gerakan *two hand strike* yang benar
8. Lakukan gerakan *one hand forehand* yang benar
9. Lakukan gerakan *one hand stationary dribble* yang benar
10. Lakukan gerakan *two hand catch* yang benar
11. Lakukan gerakan *kick a stationary ball* yang benar
12. Lakukan gerakan *overhand throw* yang benar
13. Lakukan gerakan *underhand throw* yang benar

B. Tes Pengamatan Sikap (Afektif) = Bobot 30

- ✓ Lakukan gerakan dengan disiplin, semangat, dan penuh sportifitas dan keberanian

C. Tes Pemahaman (Kognitif) = Bobot 20

1. Gerakan dasar dari semua cabang olahraga adalah.....
2. Lompat katak untuk melatih kekuatan otot

Kunci jawaban :

1. Jalan dan lari
2. Tungkai

4. Rubrik Penilaian

A. Rubrik Penilaian Unjuk Kerja (Psikomotor)

Nama Siswa :

LOCOMOTOR SUBTEST

Skill	Materials	Directions	Performance Criteria	Trial 1	Trial 2	Score
1. Run	60 feet (18.3 m) of clear space to run, cone 2 cones or the markers.	Place 2 cones 50 feet (15.2m) apart. Make sure there is at least 8-10 feet (2.4-3.1m) of space beyond the cone for a safe stopping distance. Tell child to run fast from one cone to the other cone when you say "GO". Repeat a second trial.	1. Arms move in opposition to legs with elbows bent. 2. Brief period where both feet are off the surface. 3. Narrow foot placement landing on heel or toes (not flat-footed). 4. Non-support leg bent about 90 degrees so foot is close to their buttocks.			
				Skill Score:		
2. Gallop	25 feet (7.6m) of clear space, 2 cones or markers.	Place 2 cones 25 feet apart. Tell the child to gallop from one cone to the other cone and stop. Repeat a second trial.	1. Arms flex and swing forward to produce force. 2. A step forward with lead foot followed with the trailing foot landing beside or a little behind the lead foot (not in front of the lead foot). 3. Brief period where both feet come off the surface. 4. Maintains a rhythmic pattern for 4 consecutive gallops.			
				Skill Score:		

Skill	Materials	Directions	Performance Criteria	Trial 1	Trial 2	Score
3. Hop	A minimum of 15 feet (4.6m) of clear space, 2 cones or markers.	Place 2 cones 15 feet apart. Tell the child to hop 4 times on his/her preferred foot (established before testing). Repeat a second trial.	1. Non-hopping leg swings forward in pendular fashion to produce force. 2. Foot of non-hopping leg remains behind hopping leg (does not cross in front of). 3. Arms flex and swing forward to produce force. 4. Hops 4 consecutive times on the preferred foot before stopping.			
				Skill Score:		
4. Skip	A minimum of 30 feet (9.1m) of clear space, 2 cones or markers.	Place 2 cones 30 feet apart. Mark off two lines at least 30 feet apart with cones/markers. Tell the child to skip from one cone to the other cone. Repeat a second trial.	1. A step forward followed by a hop on the same foot. 2. Arms are flexed and move in opposition to legs to produce force. 3. Completes 4 continuous rhythmical alternating skips.			
				Skill Score:		
5. Horizontal jump	A minimum of 10 feet (3.1m) of clear space, tape or markers.	Mark off a starting line on the floor, mat, or carpet. Position the child behind the line. Tell the child to jump far. Repeat a second trial.	1. Prior to take off both knees are flexed and arms are extended behind the back. 2. Arms extend forcefully forward and upward reaching above the head. 3. Both feet come off the floor together and land together. 4. Both arms are forced downward during landing.			
				Skill Score:		
6. Slide	A minimum of 25 feet (7.6m) of clear space, a straight line direction and 2 cones slide or markers.	Place 2 cones 25 feet apart on a straight line. Tell the child to slide from one cone to the other cone. Let the child decide which to slide in first. Ask the child to back to the starting point. Repeat second trial.	1. Body is turned sideways so shoulders remain aligned with the line on the floor. 2. A step sideways with the lead foot followed by a slide with the trailing foot where both feet come off the surface briefly. 3. 4 continuous slides to the preferred side. 4. 4 continuous slides to the non-preferred side			
				Skill Score:		

BALL SKILLS SUBTEST

Skill	Materials	Directions	Performance Criteria	Trial 1	Trial 2	Score
1. Two-hand strike of a stationary ball	4 inch (10.2cm) plastic ball, plastic bat, and a batting tee or other device to hold ball stationary.	Place ball on batting tee at child's waist level. Tell child to hit the ball hard, straight ahead. Point straight ahead. Repeat a second trial.	1. Child's preferred hand grips bat above non-preferred hand. 2. Child's non-preferred hip/shoulder faces straight ahead. 3. Hip and shoulder rotate and derotate during swing. 4. Steps toward ball with non-preferred foot. 5. Hits ball sending it straight ahead.			
				Skill	Score:	
2. One-hand forehand strike of self-bounced ball	Tennis ball, light plastic paddle, and wall.	Hand the plastic paddle and ball to child. Tell child to hold up ball and drop it (so it bounces about waist height); off the bounce, hit the ball toward the wall. Point toward the wall. Repeat a second trial.	1. Child takes a backswing with the paddle when the ball is bounced. 2. Steps toward the ball with non-preferred foot. 3. Strikes the ball toward the wall. 4. Paddle follows through toward non-preferred shoulder.			
				Skill	Score:	
3. One-hand stationary dribble	An 8-10 inch (20.3-25.4cm) playground ball for ages 3-5 years; a basketball for ages 6-10 years; flat surface.	Tell the child to bounce the ball 4 times without moving their feet, using one hand, and then stop by catching the ball. Repeat a second trial.	1. Contacts ball with one hand at about waist level. 2. Pushes the ball with fingertips (not slapping at ball). 3. Maintains control of the ball for 4 bounces without moving their feet to retrieve the ball.			
				Skill	Score:	

Skill	Materials	Directions	Performance Criteria	Trial 1	Trial 2	Score
4. Two-hand catch	A 4 inch (10.2cm) plastic ball, 15 feet (4.6m) of clear space, tape or ball marker.	Mark off 2 lines 15 feet apart. The child stands on one line and the tosser stands on the other line. Toss the ball underhand to the child aiming at the child's chest area. Tell the child to catch the ball with 2 hands. Only count a trial where toss is near child's chest. Repeat a second trial.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Child's hands are positioned in front of the body with the elbows flexed. 2. Arms extend reaching for the ball as it arrives. 3. Ball is caught by hands only. 			
				Skill Score:		
5. Kick a stationary ball	An 8-10 inch ball (20.3-25.4cm); plastic, soccer ball), tape or marker, a wall, and clear space for kicking.	Mark off 1 line about 20 feet (6.1m) from the wall and a second line 8 feet (2.4m) beyond the first line. Place the ball on the first line. Tell the child to run up and kick the ball hard toward the wall. Repeat a second trial.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rapid, continuous approach to the ball. 2. Child takes an elongated stride or leap just prior to ball contact. 3. playground, or closest to the wall. 4. Non-kicking foot placed close to the ball. Kicks ball with instep or inside of preferred foot (not the toes). 			
				Skill Score:		
6. Overhand throw	A tennis ball, a wall, 20 feet (6.1m) of clear space.	Attach a piece of tape on the floor 20 feet from the wall. Have the child stand behind the tape line facing the wall. Tell the child to throw the ball hard at the wall. Repeat a second trial.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Windup is initiated with a downward movement of hand and arm. 2. Rotates hip and shoulder to a point where the non-throwing side faces the wall. 3. Steps with the foot opposite the throwing hand toward the wall. 4. Throwing hand follows through after the ball. Release across the body toward the hip of the non-throwing side. 			
				Skill Score:		

Skill	Materials	Directions	Performance Criteria	Trial 1	Trial 2	Score
7. Underhand throw	A tennis ball, tape, a wall, and 15 feet (4.6m) of space.	Attach a piece of tape 15 feet from the wall. Have the child stand behind the tape line facing the wall. Tell the child to throw the ball underhand and hit the wall. Repeat a second trial.	1. Preferred hand swings down and back reaching behind the trunk. 2. Steps forward with the foot opposite the throwing hand. 3. Ball is tossed forward hitting the wall without a bounce. 4. Hand follows through after ball release to chest level.			
				Skill Score:		

Scoring Notes

- ! Directions for all test items require you to first give the child a good demonstration of the skill, which includes all of the performance criteria; give the child a practice trial, followed by 2 test trials that you score.
- ! Score each performance criterion as:
 - 1 = performs correctly
 - 0 = does not perform correctly
- ! **Performance criteria scores** are calculated by summing the score on trial 1 and trial 2 for each performance criterion.
- ! **Skill scores** are calculated by summing all of the performance criteria scores for each skill.
- ! The total **locomotor subtest score** is calculated by summing all 6 locomotor skill scores.
- ! The total **ball skills subtest score** is calculated by summing the 7 ball skills scores.
- ! The total **gross motor test score** is calculated by summing the total locomotor subtest score and the total object control subtest score.
- ! We have learned that test administrator bias occurs when the tester is unsure how to score a performance criterion. When testing a child, if you are unsure of whether the child performed a performance criterion correctly, administer another trial and just look at that performance criterion and score it.
- ! It is recommended that when testing children with a disability or very young children who appear to be distracted easily, to have them stand on a small poly spot or other marker and tell them to stand on the marker and watch your demonstration. It is also helpful to use another poly spot or marker as the child's starting position for the locomotor skills. Giving these children more structure during your testing should be helpful.

B. RubrikN Penilaian Pengamatan Sikap (Afektif)

NamaSiswa :

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Nilai
1.	Kedisiplinan	0 – 25	
2.	Kemauan / Semangat	0 – 25	
3.	Sportifitas	0 – 25	
4.	Keberanian	0 – 25	
	Jumlah		

Skor Maksimal : 100

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 30$$

C. Rubrik Penilaian Pemahaman Konsep (Kognitif)

NamaSiswa :

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Nilai
1.	Ketepatan menjawab : Gerakan dasar dari semua cabang olahraga adalah....	0 – 50	
2.	Ketepatan menjawab : Lompatan katak untuk melihat kekuatan otot	0 - 50	
	Jumlah		

Skor Maksimal : 100

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 20$$



Mengetahui
Kepala SDN 03 BOLON

Hananto, S.Pd

NIP. 19590202 197911 1 006

Colomadu,

Guru Penjaskes

Pardi, Ama.Pd.

NIP. 19660702 1 198702 1 001

Mahasiswa

Ari Widati
NIM. K4609015

**DAFTAR NILAI PRE TEST SISWA KELAS III SD NEGERI 3 BOLON COLOMADU
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

No	Nama Siswa	L/P	Jenis test													Skor	KET
			run	gallop	hop	skip	Horizontal jump	slide	Two hand strike	One hand forehand strike	One hand stationary dribble	Two hand catch	Kick a stationary ball	Overhand throw	Underhand throw		
1	Abia Rofi Nugroho	L	3	4	4	3	4	2	3	4	3	4	4	4	3	86,54	tuntas
2	Aditya Ramadhan	L	2	3	3	4	2	3	4	4	2	3	3	3	2	73,08	tidak lulus
3	Aida ilman Nafi'a	P	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	2	4	4	90,38	tuntas
4	Alif Raditya Arifin	L	4	4	3	4	2	2	4	2	4	2	4	3	4	80,77	tuntas
5	Amelia Hikma Raya	P	2	3	2	1	3	4	1	3	3	4	3	2	2	63,46	tidak lulus
6	Angelina Putri Hapsari	P	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	2	4	4	88,46	tuntas
7	Aprilia Putri	P	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	63,46	tidak lulus
8	Ardy Romadhon	L	2	4	2	2	2	3	2	2	3	3	4	2	2	63,46	tidak lulus
9	Attaya Bisma Danedra	L	3	3	4	2	3	1	2	3	2	1	3	4	3	65,38	tidak lulus
10	Ayu Tirani Putri	P	2	3	2	3	4	4	3	4	2	4	3	2	2	73,08	tidak lulus

No	Nama Siswa	L/P	Jenis test													Skor	KET
			run	gallop	hop	skip	Horizontal jump	slide	Two hand strike	One hand forehand strike	One hand stationary dribble	Two hand catch	Kick a stationary ball	Overhand throw	Underhand throw		
11	Avrilla Nicho Pratama	L	3	2	4	2	2	3	4	2	4	3	2	4	3	73,08	tidak lulus
12	Berliana Noviyanti	P	2	4	2	4	4	3	4	4	3	3	4	2	2	78,85	Tuntas
13	Chesya Putri Sulistyowati	P	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	63,46	tidak lulus
14	Devy Susanti	P	1	4	2	3	4	2	3	4	3	2	4	2	4	73,08	tidak lulus
15	Dimas Restu Alamsyah	L	3	4	2	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	82,69	Tuntas
16	Diva Zakri Al Hafidh	L	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	57,69	tidak lulus
17	Driyan Rizki Nurhidayat	L	3	2	3	2	4	4	2	4	2	4	2	3	3	73,08	tidak lulus
18	Eva Puspita Larasati	P	2	2	4	2	1	4	2	1	4	4	2	4	2	65,38	tidak lulus
19	Egita Danarwati	L	2	3	2	2	4	3	2	4	3	3	3	2	2	67,31	tidak lulus
20	Fatihah Aufa Rizqina	P	4	4	3	3	4	3	3	2	4	3	4	4	4	86,54	tuntas
21	Fikki Ida Fatmala	P	2	2	1	3	4	4	3	4	2	4	2	1	2	65,38	tidak lulus

No	Nama Siswa	L/P	Jenis test													Skor	KET
			run	gallop	hop	skip	Horizontal jump	slide	Two hand strike	One hand forehand strike	One hand stationary dribble	Two hand catch	Kick a stationary ball	Overhand throw	Underhand throw		
22	Hikmah Cahya F	P	2	2	3	4	4	2	4	4	2	2	2	3	2	69,23	tidak lulus
23	Ibanes Dwi Prasasti	L	2	3	2	4	3	4	4	3	2	4	3	2	2	73,08	tidak lulus
24	Ikhsan Choirudin	L	4	4	2	2	2	3	2	2	2	3	4	2	4	69,23	tidak lulus
25	Muh.Akbar Sunarto W	L	4	1	4	3	4	2	3	4	4	2	1	4	4	76,92	tuntas
26	Muh. Ganhi R	L	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	92,31	tuntas
27	Muh. Ilham Ramadhan	L	4	4	4	4	2	3	4	2	4	3	4	4	4	88,46	tuntas
28	Naufal Sakti Nugroho	L	2	3	3	3	4	2	3	4	2	2	3	3	2	69,23	tidak lulus
29	Noval Riski Haryanto	L	3	2	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	3	84,62	tuntas
30	Nyla Dina	P	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	98,08	tuntas
31	Saddam Mukni	L	2	3	3	2	3	4	3	3	4	3	2	3	3	73,08	tidak lulus
32	Seliana Putri Ramadhan	P	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	88,46	tuntas

No	Nama Siswa	L/P	Jenis test													Skor	KET
			run	gallop	hop	skip	Horizontal jump	slide	Two hand strike	One hand forehand strike	One hand stationary dribble	Two hand catch	Kick a stationary ball	Overhand throw	Underhand throw		
33	Silvia Putri Ramadhan	P	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	82,69	tuntas
34	Tasya Putri Elina	P	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	92,31	tuntas
35	Vernando Ananta	L	1	3	4	2	2	4	2	2	2	4	3	4	3	69,23	tidak lulus
36	Violexa Angela Adilia P	P	3	4	4	3	4	2	3	4	4	2	4	4	3	84,62	tuntas
37	Yuda Kurniawan	L	4	2	4	2	4	4	2	4	3	4	2	4	4	82,69	tuntas
38	Yudi Kurniawan	L	3	2	4	2	2	4	2	2	2	4	2	4	3	69,23	tidak lulus
39	Zheren Imamot R	L	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	61,54	tidak lulus

NILAI MAKSIMAL 52= 100

**DAFTAR NILAI AFEKTIF GERAK DASAR ANAK (PRA SIKLUS) SISWA KELAS III SD NEGERI 3 BOLON
COLOMADU TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

No	Nama Siswa	L/P	Aspek Penilaian Afektif															Σ	Nilai
			Kerja sama			jujur			Menghargai			Semangat			Percaya Diri				
			1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	Abia Rofi Nugraho	L		√				√		√		√				√	11	73,33	
2	Aditya Ramadhan	L	√				√		√			√				√	7	46,67	
3	Aida Ilman Nafi’a	P		√			√				√		√			√	12	80,00	
4	Alif Raditya Arifin	L	√					√		√					√		√	12	80,00
5	Amelia Hikmah Raya	P	√				√				√		√			√	11	73,33	
6	Angelina Putri Hapsari	P		√				√			√				√		√	14	93,33
7	Aprilia Putri	P	√				√				√	√				√	9	60,00	
8	Ardy Romadhon	L			√			√			√		√			√	14	93,33	
9	Attaya Bisma Danedra	L	√				√				√	√			√		8	53,33	
10	Ayu Tirani Putri	P	√				√				√		√			√	11	73,33	
11	Avrilla Nicho Pratama	P		√				√			√	√				√	12	80,00	
12	Berliana Noviyanti	P	√				√			√		√				√	9	60,00	
13	Chesya Putri Sulistyowat	P		√				√		√			√			√	12	80,00	
14	Devy Susanti	P		√		√				√		√				√	8	53,33	

No	Nama Siswa	L/P	Aspek Penilaian Afektif															Σ	Nilai
			Kerja sama			jujur			Menghargai			Semangat			Percaya Diri				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
15	Dimas Alamsyah	L	√				√				√	√			√			8	53,33
16	Diva Zakri Al Hafidh	L		√		√					√	√					√	10	66,67
17	Driyan Rizqi Nurhidayat	L	√					√			√		√			√		11	73,33
18	Eva Puspita Larasati	P		√			√				√		√				√	12	80,00
19	Egita Danarwati	L	√					√		√			√				√	11	73,33
20	Fatihah Aufa Rizqina	P		√			√				√	√					√	11	73,33
21	Fikki Ida Fatmala	P		√				√	√			√					√	10	66,67
22	Hikmah Cahya F	P	√					√			√		√				√	12	80,00
23	Ibanes Dwi Prasasti	L		√			√				√		√				√	12	80,00
24	Ikhsan Choirudin	L	√					√			√		√				√	12	80,00
25	Muh. Akbar Sunarto W	L	√				√				√	√				√		9	60,00
26	Muh. Gandhi R	L		√				√			√		√				√	13	86,67
27	Muh. Ilham Ramadhan	L	√					√			√		√			√		11	73,33
28	Naufal Sakti Nugraha	L		√				√		√		√				√		10	66,67
29	Noval Riski Haryanto	L		√				√		√		√				√		10	66,67
30	Nyla Dina Zalfa	P	√					√			√		√				√	10	66,67

No	Nama Siswa	L/P	Aspek Penilaian Afektif															Σ	Nilai
			Kerja sama			jujur			Menghargai			Semangat			Percaya Diri				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
31	Saddam Mukni	L		√			√			√		√			√	12	80,00		
32	Seliana Putri Ramadhan	P	√				√			√		√			√	10	66,67		
33	Silvina Ayu Puspita	P	√					√			√		√		√	10	66,67		
34	Tasya Putri Elina	P			√			√			√	√				√	13	86,67	
35	Vernando Ananta	L		√			√			√	√				√	10	66,67		
36	Violexa Angela Adilla P	P		√			√			√		√			√	11	73,33		
37	Yuda Kurniawan	L	√				√			√		√			√	11	73,33		
38	Yudi Kurniawan	L	√					√			√		√		√	12	80,00		
39	Zheren Imamot R	L	√				√			√		√			√	9	60,00		

NILAI MAKSIMAL 12 = 100

**DAFTAR NILAI KOGNITIF GERAK DASAR ANAK (PRA SIKLUS) SISWA KELAS III SD NEGERI 3 BOLON
COLOMADU TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

No	Nama Siswa	L/P	aspek kognitif												Jumlah	Nilai
			ButirPertanyaan													
			Soal √				Soal 2				Soal 3					
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Abia Rofi Nugroho	L			√				√					√	10	83,33
2	Aditya Ramadhan	L				√			√				√		10	83,33
3	Aida Ilman Naafi’a	P			√				√					√	10	83,33
4	Alif Raditya Arifin	L		√				√				√			6	50,00
5	Amelia Hikmah Raya	P				√				√				√	12	100,00
6	Angelina Putri Hapsari	P				√			√			√			9	75,00
7	Aprilia Putri	P				√				√				√	12	100,00
8	Ardy Romadhon	L			√					√				√	11	91,67
9	Attaya Bisma Danedra	L				√				√			√		11	91,67
10	Ayu Tirani Putri	P				√			√					√	11	91,67
11	Avrilla Nicho	L			√			√				√			7	58,33

No	Nama Siswa	L/P	aspek kognitif												Jumlah	Nilai
			ButirPertanyaan													
			Soal √				Soal 2				Soal 3					
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
	Pramata															
12	Berlian Noviyanti	P				√				√	√				9	75,00
13	Chesya Putri Sulistyowati	P		√						√				√	9	75,00
14	Devy Susanti	P				√				√				√	11	91,67
15	Dimas Restu Alamsyah	L		√				√				√			6	50,00
16	Diva Zakhri Al Hafidh	L				√				√				√	12	100,00
17	Driyan Rizqi Nurhidayat	L				√				√		√			9	75,00
18	Eva Puspita Larasati	P				√				√				√	12	100,00
19	Egita Danarwati	L			√					√				√	11	91,67
20	Fatihah Aufa Rizqina	P		√			√							√	7	58,33
21	Fikki Ida Fatmala	P			√					√				√	9	75,00

No	Nama Siswa	L/P	aspek kognitif												Jumlah	Nilai
			ButirPertanyaan													
			Soal √				Soal 2				Soal 3					
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
22	Hikmah Cahya F	P				√				√		√			10	83,33
23	Ibanes Dwi Prasasti	L		√			√							√	7	58,33
24	Ikhsan Choirudin	L			√				√				√		9	75,00
25	Muh. Akbar Sunarto	L				√			√			√			10	83,33
26	Muh. Gandhi R	L		√					√	√					7	58,33
27	Muh. Ilham Ramadhan	L			√				√				√		9	75,00
28	Naufal Sakti Nugroho	L		√					√					√	10	83,33
29	Noval riski Haryanto	L				√		√				√			8	66,67
30	Nyla Dina Zalfa	P			√				√				√		9	75,00
31	Saddam Mukni	L		√			√						√		6	50,00
32	Seliana Putri Ramadhan	P				√			√				√		10	83,33
33	Silvia Ayu Puspita	P			√				√			√			8	66,67

No	Nama Siswa	L/P	aspek kognitif												Jumlah	Nilai
			ButirPertanyaan													
			Soal √				Soal 2				Soal 3					
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
34	Tasya Putri Elina	P		√				√					√		7	58,33
35	Vernando Ananta	L				√			√					√	11	91,67
36	Violexa Angela Adelia P	P		√						√			√		9	75,00
37	Yuda Kurniawan	L			√				√					√	10	83,33
38	Yudi Kurniawan	L				√		√					√		9	75,00
39	Zhereen Imamot R	L			√					√			√		10	83,33

NILAI MAKSIMAL 12 = 100

**DAFTAR NILAI AKHIR GERAK DASAR ANAK (PRA SIKLUS) SISWA KELAS III SD NEGERI 3 BOLON
COLOMADU TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

No	NAMA SISWA	L/P	Nilai psikomotor	Nilai Afektif	Nilai Kognitif	Nilai Total	Ket
1	Abia Rofi Nugroho	L	86,54	73,33	83,33	81,07	Tuntas
2	Aditya Ramadhan	L	73,08	46,67	83,33	67,69	tidak lulus
3	Aida Ilman Naafi'a	P	90,38	80,00	83,33	84,57	Tuntas
4	Alif Raditya Arifin	L	80,77	80,00	50,00	70,26	tidak lulus
5	Amelia Hhikmah Raya	P	63,46	73,33	100,00	78,93	Tuntas
6	Angelina PutriHapsari	P	88,46	93,33	75,00	85,60	tuntas
7	Aprilia Putri	P	63,46	60,00	100,00	74,49	tidak lulus
8	Ardy Romadhon	L	63,46	93,33	91,67	82,82	tuntas
9	Attya Bisma Danedra	L	65,38	53,33	91,67	70,13	tidak lulus
10	Ayu Tirani Putri	P	73,08	73,33	91,67	79,36	tuntas
11	Avrilla Nicho Pratama	L	73,08	80,00	58,33	70,47	tidak lulus
12	Berliana Noviyanti	P	78,85	60,00	75,00	71,28	tidak lulus
13	Chesya Putri Sulistyowati	P	63,46	80,00	75,00	72,82	tidak lulus

No	NAMA SISWA	L/P	Nilai psikomotor	Nilai Afektif	Nilai Kognitif	Nilai Total	Ket
14	Devy Susanti	P	73,08	53,33	91,67	72,69	tidak lulus
15	Dimas Restu Alamsya	L	82,69	53,33	50,00	62,01	tidak lulus
16	Diva Zakhri Al Hafidh	L	57,69	66,67	100,00	74,79	tidak lulus
17	Driyan Rizqi Nurhidayat	L	73,08	73,33	75,00	73,80	tidak lulus
18	Eva Puspita Larasati	P	65,38	80,00	100,00	81,79	tuntas
19	Egita Danarwati	L	67,31	73,33	91,67	77,44	tuntas
20	Fatihah Aufa Rizqina	P	86,54	73,33	58,33	72,74	tidak lulus
21	Fikki Ida Fatmala	P	65,38	66,67	75,00	69,02	tidak lulus
22	Hikma Cahya F	P	69,23	80,00	83,33	77,52	tuntas
23	Ibanes Dwi Prasasti	L	73,08	80,00	58,33	70,47	tidak lulus
24	Ikhsan Choirudin	L	69,23	80,00	75,00	74,74	tidak lulus
25	Muh. Akbar Sunarto W	L	76,92	60,00	83,33	73,42	tidak lulus
26	Muh. Gandhi R	L	92,31	86,67	58,33	79,10	tuntas
27	Muh. Ilham Ramadhan	L	88,46	73,33	75,00	78,93	tuntas

No	NAMA SISWA	L/P	Nilai psikomotor	Nilai Afektif	Nilai Kognitif	Nilai Total	Ket
28	Naufal Sakti Nugroho	L	69,23	66,67	83,33	73,08	tidak lulus
29	Noval Riski Haryanto	L	84,62	66,67	66,67	72,65	tidak lulus
30	Nyla Dina Zalfa	P	98,08	66,67	75,00	79,91	tuntas
31	Saddam Mukni	L	73,08	80,00	50,00	67,69	tidak lulus
32	Seliana Putri Ramadhan	P	88,46	66,67	83,33	79,49	tuntas
33	Silvia Ayu Puspita	P	82,69	66,67	66,67	72,01	tidak lulus
34	Tasya Putri Elina	P	92,31	86,67	58,33	79,10	tuntas
35	Vernando Ananta	L	69,23	66,67	91,67	75,85	tuntas
36	Violexa Angela Adilia P	P	84,62	73,33	75,00	77,65	tuntas
37	Yuda Kurniawan	L	82,69	73,33	83,33	79,79	tuntas
38	Yudi Kurniawan	L	69,23	80,00	75,00	74,74	tidak lulus
39	Zheren Imamot R	L	61,54	60,00	83,33	68,29	tidak lulus

**DAFTAR NILAI GERAK DASAR ANAK (SIKLUS) SISWA KELAS III SD NEGERI 3 BOLON COLOMADU
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

No	NamaSiswa	L/P	Jenis test													Skor	KET
			run	gallop	hop	skip	Horizontal jump	slide	Two hand strike	One hand forehand strike	One hand stationary dribble	Two hand catch	Kick a stationary ball	Overhand throw	Underhand throw		
1	Abia Rofi Nugroho	L	3	4	4	3	4	2	3	4	3	4	4	4	3	86,54	tuntas
2	Aditya Ramadhan	L	2	3	3	4	2	3	4	4	2	3	3	3	2	73,08	tidak lulus
3	Aida Ilman Naafi'a	P	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	2	4	4	90,38	tuntas
4	Alif Raditya Arifin	P	4	4	3	4	2	2	4	2	4	2	4	3	4	80,77	tuntas
5	Amelia Hikma Raya	P	2	3	2	1	3	4	1	3	3	4	3	2	2	63,46	tidak lulus
6	Angelina Putri Hapsari	P	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	2	4	4	88,46	tuntas
7	Aprilia Putri	P	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	63,46	tidak lulus
8	Ardy Romadhon	L	2	4	2	2	2	3	2	2	3	3	4	2	2	63,46	tidak lulus
9	Attya Bisma Danedra	L	3	3	4	2	3	1	2	3	2	1	3	4	3	65,38	tidak lulus

No	NamaSiswa	L/P	Jenis test													Skor	KET
			run	gallop	hop	skip	Horizontal jump	slide	Two hand strike	One hand forehand strike	One hand stationary dribble	Two hand catch	Kick a stationary ball	Overhand throw	Underhand throw		
10	Ayu Tirani Putri	P	2	3	2	3	4	4	3	4	2	4	3	2	2	73,08	tidak lulus
11	Avrilla Nicho Pratama	L	3	2	4	2	2	3	4	2	4	3	2	4	3	73,08	tidak lulus
12	Berliana Noviyanti	P	2	4	2	4	4	3	4	4	3	3	4	2	2	78,85	tuntas
13	Chesya Putri Sulistyowati	P	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	63,46	tidak lulus
14	Devy Susanti	P	1	4	2	3	4	2	3	4	3	2	4	2	4	73,08	tidak lulus
15	Dimas Restu Alamsya	L	3	4	2	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	82,69	tuntas
16	Diva Zakhri Al Hafidh	L	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	57,69	tidak lulus
17	Driyan Rizqi Nurhidayat	L	3	2	3	2	4	4	2	4	2	4	2	3	3	73,08	tidak lulus
18	Eva Puspita Larasati	P	2	2	4	2	1	4	2	1	4	4	2	4	2	65,38	tidak lulus
19	Egita Danarwati	L	2	3	2	2	4	3	2	4	3	3	3	2	2	67,31	tidak lulus
20	Fatihah Aufa Rizqina	P	4	4	3	3	4	3	3	2	4	3	4	4	4	86,54	tuntas

No	NamaSiswa	L/P	Jenis test													Skor	KET
			run	gallop	hop	skip	Horizontal jump	slide	Two hand strike	One hand forehand strike	One hand stationary dribble	Two hand catch	Kick a stationary ball	Overhand throw	Underhand throw		
21	Fikki Ida Fatmalaa	P	2	2	1	3	4	4	3	4	2	4	2	1	2	65,38	tidak lulus
22	Hikmah Cahya F	P	2	2	3	4	4	2	4	4	2	2	2	3	2	69,23	tidak lulus
23	Ibanes Dwi Prasasti	L	2	3	2	4	3	4	4	3	2	4	3	2	2	73,08	tidak lulus
24	Ikhsan Choirudin	L	4	4	2	2	2	3	2	2	2	3	4	2	4	69,23	tidak lulus
25	Muh. Akbar Sunarto W	L	4	1	4	3	4	2	3	4	4	2	1	4	4	76,92	tuntas
26	Muh. Gandhi R	L	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	92,31	tuntas
27	Muh. Ilham Ramadhan	L	4	4	4	4	2	3	4	2	4	3	4	4	4	88,46	tuntas
28	Naufal Sakti Nugroho	L	2	3	3	3	4	2	3	4	2	2	3	3	2	69,23	tidak lulus
29	Noval Riski Haryanto	L	3	2	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	3	84,62	tuntas
30	Nyla Dina Zalfa	P	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	98,08	tuntas
31	Saddam Mukni	L	2	3	3	2	3	4	3	3	4	3	2	3	3	73,08	tidak lulus

No	NamaSiswa	L/P	Jenis test													Skor	KET
			run	gallop	hop	skip	Horizontal jump	slide	Two hand strike	One hand forehand strike	One hand stationary dribble	Two hand catch	Kick a stationary ball	Overhand throw	Underhand throw		
32	Seliana Putri Ramadhan	P	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	88,46	tuntas
33	Silvia Ayu Puspita	P	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	82,69	tuntas
34	Tasya Putri Elina	P	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	92,31	tuntas
35	Vernando Ananta	L	1	3	4	2	2	4	2	2	2	4	3	4	3	69,23	tidak lulus
36	Violexa Angela Adilia P	P	3	4	4	3	4	2	3	4	4	2	4	4	3	84,62	tuntas
37	Yuda Kurniawan	L	4	2	4	2	4	4	2	4	3	4	2	4	4	82,69	tuntas
38	Yudi Kurniawan	L	3	2	4	2	2	4	2	2	2	4	2	4	3	69,23	tidak lulus
39	Zheren Imamot R	L	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	61,54	tidak lulus

NILAI MAKSIMAL 52= 100

**DAFTAR NILAI AFEKTIF GERAK DASAR ANAK (SIKLUS) SISWA KELAS III SD NEGERI 3 BOLON COLOMADU
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

No	Nama Siswa	L/P	Aspek Penilaian Afektif															Σ	Nilai
			Kerja sama			Jujur			Menghargai			Semangat			Percaya Diri				
			1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	Abia Rofi Nugroho	L		√				√		√				√			√	13	86,67
2	Adtiya Ramadhan	L			√		√		√					√		√		11	73,33
3	Aida Ilman Naafi’a	P		√			√				√		√				√	12	80,00
4	Alif Raditya Arifin	L			√			√		√		√					√	12	80,00
5	Amelia Hikmah Raya	P			√		√				√		√				√	13	86,67
6	Angelina Putri Hapsari	P		√				√			√	√					√	12	80,00
7	Aprilia Putri	P			√		√				√			√		√		13	86,67
8	Ardy Romadhon	L	√					√			√		√				√	12	80,00
9	Attya Bisma Danedra	L			√		√				√			√	√			12	80,00
10	Ayu Tirani Putri	P			√		√				√		√				√	13	86,67
11	Avrilla Nicho Pratama	L		√				√			√			√			√	14	93,33
12	Berliana Noviyanti	P			√		√			√				√			√	13	86,67
13	Chesya Putri Suistyowati	P		√				√		√			√				√	12	80,00
14	Devy Susanti	P			√			√		√		√					√	12	80,00

No	Nama Siswa	L/P	Aspek Penilaian Afektif															Σ	Nilai
			Kerja sama			Jujur			Menghargai			Semangat			Percaya Diri				
			1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
15	Dimas Restu Alamsya	L			√		√				√		√				√	13	86,67
16	Diva Zakhri Al Hafidh	L		√				√			√	√					√	12	80,00
17	Driyan Risqi Nurhidayat	L			√		√				√			√		√		13	86,67
18	Eva Puspita Larasati	P	√					√			√		√				√	12	80,00
19	Egita Danarwati	L			√		√				√			√	√			12	80,00
20	Fatihah Aufa Rizqina	P			√		√				√		√				√	13	86,67
21	Fikki Ida Fatmala	P		√				√			√			√			√	14	93,33
22	Hikma Cahya F	P			√		√			√			√				√	13	86,67
23	Ibanes Dwi Prasasti	L		√				√		√			√				√	12	80,00
24	Ikhsan Choirudin	L		√				√			√		√				√	13	86,67
25	Muh. Akbar Sunarto W	L			√		√				√			√		√		13	86,67
26	Muh. Gandhi R	L		√				√			√		√				√	13	86,67
27	Muh. Ilham Ramadhan	L			√			√			√		√			√		13	86,67
28	Naufal Sakti Nugroho	L		√				√		√				√		√		12	80,00
29	Noval Riski Haryanto	L		√				√		√				√		√		12	80,00
30	Nyla Dina Zalfa	P			√		√			√			√				√	12	80,00

No	Nama Siswa	L/P	Aspek Penilaian Afektif															Σ	Nilai
			Kerja sama			Jujur			Menghargai			Semangat			Percaya Diri				
			1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
31	Saddam Mukni	L		√			√				√		√				√	12	80,00
32	Selia Putri Ramadhan	P			√		√				√		√			√		12	80,00
33	Silvia Ayu Puspita	P			√			√			√		√		√			12	80,00
34	Tasya Putri Elina	P	√					√			√			√			√	13	86,67
35	Vernando Ananta	L		√			√				√			√		√		12	80,00
36	Violexa Angela Adilia P	P		√			√			√			√				√	11	73,33
37	Yuda Kurniawan	L			√		√				√		√				√	13	86,67
38	Yudi Kurniawan	L			√			√			√		√				√	14	93,33
39	Zheren Imamot R	L			√		√			√				√			√	13	86,67

Nilai Maksimal 15 = 100

**DAFTAR NILAI KOGNITIF GERAK DASAR ANAK (SIKLUS) SISWA KELAS III SD NEGERI 3 BOLON COLOMADU
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

No	Nama Siswa	L/P	aspek kognitif												Jumlah	Nilai
			ButirPertanyaan													
			Soal 1				Soal 2				Soal 3					
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Abia Rofi Nugroho	L			√				√					√	10	83,33
2	Aditya Ramadhan	L				√			√				√		10	83,33
3	Aida Ilman Naafi’a	P			√				√					√	10	83,33
4	Alif Raditya Arifin	L		√				√				√			6	50,00
5	Amelia Hikmah Raya	P				√				√				√	12	100,00
6	Angelina Putri Hapsari	P				√			√			√			9	75,00
7	Aprilia Putri	P				√				√				√	12	100,00
8	Ardy Romadhon	L			√					√				√	11	91,67
9	Attya Bisma Danedra	L				√				√			√		11	91,67
10	Ayu tirani Putri	P				√			√					√	11	91,67
11	Avrilla Nicho Pratama	L			√			√				√			7	58,33
12	Berliana Noviyaanti	P				√				√	√				9	75,00
13	Chesya Putri Sulistyowati	P		√					√					√	9	75,00

No	Nama Siswa	L/P	aspek kognitif												Jumlah	Nilai
			ButirPertanyaan													
			Soal 1				Soal 2				Soal 3					
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
14	Devy Susanti	P				√				√			√		11	91,67
15	Dimas Restu Alamsya	L				√				√				√	12	100,00
16	Diva Zakhri Al Hafidh	L				√			√			√			9	75,00
17	Driyan Rizqi Nurhidayat	L				√				√				√	12	100,00
18	Eva Puspita Larasati	P				√			√			√			9	75,00
19	Egita Danarwati	L				√				√				√	12	100,00
20	Fatihah Aufa Rizqina	P			√					√				√	11	91,67
21	Fikki Ida Fatmala	P				√				√			√		11	91,67
22	Hikmah Cahya F	P				√			√					√	11	91,67
23	Ibanes Dwi Prasasti	L		√			√							√	7	58,33
24	Ikhsan Choirudin	L			√				√				√		9	75,00
25	Muh. Akbar Sunarto W	L				√				√		√			10	83,33
26	Muh. Gandhi R	L		√						√	√				7	58,33
27	Muh. Ilham Ramadhan	L			√				√				√		9	75,00
28	Naufal Sakti Nugroho	L		√						√				√	10	83,33

No	Nama Siswa	L/P	aspek kognitif												Jumlah	Nilai
			ButirPertanyaan													
			Soal 1				Soal 2				Soal 3					
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
29	Noval Riski Haryanto	L				√		√				√			8	66,67
30	Nyla Dina Zalfa	P			√				√				√		9	75,00
31	Saddam Mukni	L		√			√						√		6	50,00
32	Seliana Putri Rmadhan	P				√			√				√		10	83,33
33	Silvia Ayu Puspita	P			√				√			√			8	66,67
34	Tasya Putri Elina	P		√				√					√		7	58,33
35	Vernando Ananta	L				√			√					√	11	91,67
36	Violexa Angela Adilia P	P		√						√			√		9	75,00
37	Yuda Kurniawan	L			√				√					√	10	83,33
38	Yudi Kurniawan	L				√		√					√		9	75,00
39	Zheren Imamot R	L			√					√			√		10	83,33

**DAFTAR NILAI AKHIR GERAK DASAR ANAK (SIKLUS) SISWA KELAS III SD NEGERI 3 BOLON COLOMADU
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

No	NAMA SISWA	L/P	Nilai Psikomotor	Nilai Afektif	Nilai Kognitif	Nilai Total	Ket
1	Abia Rofi Nugroho	L	86,5	86,67	83,33	85,51	tuntas
2	Aditya Ramadhan	L	82,7	73,33	83,33	79,79	tuntas
3	Aida Ilman Naafi'a	P	90,4	80,00	83,33	84,57	tuntas
4	Alif Raditya Arifin	L	80,8	80,00	50,00	70,26	tidak lulus
5	Amelia Hikmah Raya	P	78,8	86,67	100,00	88,50	tuntas
6	Angelina Putri Hapsari	P	88,5	80,00	75,00	81,15	tuntas
7	Aprilia Putri	P	75,0	86,67	100,00	87,22	tuntas
8	Ardy Romadhon	L	82,7	80,00	91,67	84,79	tuntas
9	Attya Bisma Danedra	L	76,9	80,00	91,67	82,86	tuntas
10	Ayu Tirani Putri	P	75,0	86,67	91,67	84,44	tuntas
11	Avrilla Nicho Pratama	L	80,8	93,33	58,33	77,48	tuntas
12	Berliana Noviyanti	P	78,8	86,67	75,00	80,17	tuntas
13	Chesya Putri Sulistyowati	P	63,5	80,00	75,00	72,82	tidak lulus
14	Devy Susanti	P	76,9	80,00	91,67	82,86	tuntas
15	Dimas Restu Alamsyah	L	82,7	86,67	100,00	89,79	tuntas
16	Diva Zakhri Al Hafidh	L	57,7	80,00	75,00	70,90	tidak lulus
17	Driyan Rizqi Nurhidayat	L	75,0	86,67	100,00	87,22	tuntas
18	Eva Puspita Larasati	P	80,8	80,00	75,00	78,59	tuntas
19	Egita Danarwati	L	67,3	80,00	100,00	82,44	tuntas
20	Fatihah Aufa Rizqina	P	86,5	86,67	91,67	88,29	tuntas
21	Fikki Ida Fatmala	P	75,0	93,33	91,67	86,67	tuntas
22	Hikmah Cahya F	P	78,8	86,67	91,67	85,73	tuntas

No	NAMA SISWA	L/P	Nilai Psikomotor	Nilai Afektif	Nilai Kognitif	Nilai Total	Ket
23	Ibanes Dwi F	L	76,9	80,00	58,33	71,75	tidak lulus
24	Ikhsan Choirudin	L	76,9	86,67	75,00	79,53	tuntas
25	Muh. Akbar Sunarto W	L	76,9	86,67	83,33	82,31	tuntas
26	Muh. Gandhi R	L	92,3	86,67	58,33	79,10	tuntas
27	Muh. Ilham Ramadhan	L	61,5	86,67	75,00	74,40	tidak lulus
28	Naufal Sakti Nugroho	L	76,9	80,00	83,33	80,09	tuntas
29	Noval Riski Haryanto	L	76,9	80,00	66,67	74,53	tidak lulus
30	Nyla Dina Zalfa	P	98,1	80,00	75,00	84,36	tuntas
31	Saddam Mukni	L	75,0	80,00	50,00	68,33	tidak lulus
32	Seliana Putri Ramadhan	P	88,5	80,00	83,33	83,93	tuntas
33	Silvia Ayu Puspita	P	82,7	80,00	66,67	76,45	tuntas
34	Tasya Putri Elina	P	92,3	86,67	58,33	79,10	tuntas
35	Vernando Ananta	L	69,2	80,00	91,67	80,30	tuntas
36	Violexa Angela Adilia P	P	73,1	73,33	75,00	73,80	tidak lulus
37	Yuda Kurniawan	L	82,7	86,67	83,33	84,23	tuntas
38	Yudi Kurniawan	L	69,2	93,33	75,00	79,19	tuntas
39	Zheren Imamot R	L	61,5	86,67	83,33	77,18	tuntas

No	NAMA SISWA	L/P	nilai	Nilai	Nilai	Nilai Total	Ket
			psikomotor	Afektif	Kognitif		
1	ABIA ROFI NUGRUHO	L	86.54	86.67	83.33	85.51	tuntas
2	ADITYA RAMADHAN	L	82.69	73.33	83.33	79.79	tidak lulus
3	AIDA ILMAN NAAFTA	P	90.38	80.00	83.33	84.57	tuntas
4	ALIF RADITYA ARIFIN	L	80.77	80.00	50.00	70.26	tidak lulus
5	AMELIA HIKMAH RAYA	P	78.85	86.67	100.00	88.50	tuntas
6	ANGELINA PUTRI HAPSARI	P	88.46	80.00	75.00	81.15	tuntas
7	APRILLA PUTRI	P	75.00	86.67	100.00	87.22	tidak lulus
8	ARDY ROMADHON	L	82.69	80.00	91.67	84.79	tuntas
9	ATTAYA BISMA DANEDRA	L	76.92	80.00	91.67	82.86	tidak lulus
10	AYU TIRANI PUTRI	P	75.00	86.67	91.67	84.44	tuntas
11	AVRILLA NICHOPRATAMA	L	80.77	93.33	58.33	77.48	tidak lulus
12	BERLIANA NOVIYANYI	P	78.85	86.67	75.00	80.17	tidak lulus
13	CHESYA PUTRI SULISTYOWATI	P	63.46	80.00	75.00	72.82	tidak lulus
14	DEVY SUSANTI	P	76.92	80.00	91.67	82.86	tidak lulus
15	DIMAS RESTU ALAMSYAH	L	82.69	86.67	100.00	89.79	tidak lulus
16	DIVA ZAKHRI AL HAFIDH	L	57.69	80.00	75.00	70.90	tidak lulus
17	DRIYAN RIZQI NURHIDAYA T	L	75.00	86.67	100.00	87.22	tidak lulus
18	EVA PUSPITA LARASATI	P	80.77	80.00	75.00	78.59	tuntas
19	EGITA DANARWATI	P	67.31	80.00	100.00	82.44	tuntas
20	FATHIAH AUFA RIZQINA	P	86.54	86.67	91.67	88.29	tidak lulus
21	FIKKI IDA FATMALA	P	75.00	93.33	91.67	86.67	tidak lulus
22	HIKMAH CAHYA F	P	78.85	86.67	91.67	85.73	tuntas
23	IBANES DWI PRASASTI	L	76.92	80.00	58.33	71.75	tidak lulus
24	IKHSAN CHOIRUDIN	L	76.92	86.67	75.00	79.53	tidak lulus
25	MUHLAKBAR SUNARTO W.	L	76.92	86.67	83.33	82.31	tidak lulus
26	MUHGANDHI A.R.	L	92.31	86.67	58.33	79.10	tuntas
27	MUHLILHAM RAMADAN	L	61.54	86.67	75.00	74.40	tuntas
28	NAUFAL SAKTI NUGROHO	L	76.92	80.00	83.33	80.09	tidak lulus
29	NOVAL RISKI HARYANTO	L	76.92	80.00	66.67	74.53	tidak lulus
30	NYLA DINA ZALFA	P	98.08	80.00	75.00	84.36	tuntas
31	SADDAM MUKNI	L	75.00	80.00	50.00	68.33	tidak lulus
32	SELIANA PUTRI RAMADHAN	P	88.46	80.00	83.33	83.93	tuntas
33	SILVIA AYU PUSPITA	P	82.69	80.00	66.67	76.45	tidak lulus
34	TASYA PUTRI ELINA	P	92.31	86.67	58.33	79.10	tuntas
35	VERNANDO ANANTA	L	69.23	80.00	91.67	80.30	tuntas
36	VIOLEXA ANGELA ADILIA P.	P	73.08	73.33	75.00	73.80	tuntas
37	YUDA KURNIAWAN	L	82.69	86.67	83.33	84.23	tuntas
38	YUDI KURNIAWAN	L	69.23	93.33	75.00	79.19	tidak lulus
39	ZHEREN IMAMOT R.	L	61.54	86.67	83.33	77.18	tidak lulus
			31	37	31	31	
			79%	95%	79%	79%	

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Anak	Prosentase
>94	Baik Sekali	Tuntas	0	0%
85 – 94	Baik	Tuntas	8.00	21%
75 – 84	Cukup	Tuntas	23.00	59%
65 – 74	kurang	Tidak Tuntas	8.00	21%
< 65	Kurang Sekali	Tidak Tuntas	0	0%
Jumlah			39	100%



GAMBAR PESERTA DIDIK SEDANG BERDOA SEBELUM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN



GAMBAR PENELITI MELAKUKAN PRESENSI PESERTA DIDIK



GAMBAR PESERTA DIDIK MELAKUKAN PEMANASAN



GAMBAR PESERTA DIDIK MELAKSANAKAN PERMAINAN



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Ir. Sutami no.36A Surakarta, telp. (0271) 669124, Fax (0271) 648939
 Website : <http://fkip.uns.ac.id>, Email : fkip@fkip.uns.ac.id

Lampiran : 1 berkas Proposal
 Hal : Permohonan Izin Menyusun Skripsi

Surakarta, 6 April 2016

Kepada : Yth. Dekan
 c.q. Wakil Dekan I
 FKIP Universitas Sebelas Maret
 di Surakarta

Dengan hormat,
 Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Ari Widati
 NIM : K4609015
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Tempat/Tanggal Lahir : Sragen, 24 Maret 1990
 Alamat : Banaran Rt.07/04, Suwatu, Tanon, Sragen

Dengan ini saya mengajukan permohonan izin menyusun skripsi kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan judul:

**“UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETRAMPILAN GERAK DASAR ANAK
 MELALUI PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS III SD N 3 BOLON
 COLOMADU KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2015/2016”**

Pembimbing skripsi saya adalah sebagai berikut:

Nama Pembimbing

Tanda Tangan

1. Drs. Sarwono, M.S. (Pembimbing I)

2. Djoko Nugroho, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing II)

Terlampir 1 (satu) berkas proposal sebagai persyaratan yang diperlukan sesuai ketentuan Atas perhatian dan terpenuhinya permohonan izin ini, saya mengucapkan terima kasih.

Mengetahui

Hormat saya

Koordinator Skripsi

Pemohon,

Ahmad Septiandika Adirahma, S.Pd., M.Or.
 NIP. 19860927 201504 1 003

Ari Widati
 NIM. K4609015

Menyetujui
 Kepala Program Studi Penjaskesrek

Drs. Sunardi, M.Kes
 NIP. 19581121 199003 1 004



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Ir. Sutami no.36A Surakarta, telp. (0271) 669124. Fax (0271) 648939
 Website : <http://fkip.uns.ac.id>, Email : fkip@fkip.uns.ac.id

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
 Nomor : 6009/UN27.02/DP/16
 Tentang
IZINMENYUSUN SKRIPSI

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret setelah menimbang ketentuan Pedoman Penyusunan Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Tahun 2015 dalam keputusan Nomor: 83/UN27.02/PP/2015 Tanggal 18 Februari 2015, dan persetujuan Tim Pembimbing Skripsi tanggal, 1 April 2016

— **MEMUTUSKAN**

Menetapkan mahasiswa tersebut di bawah ini :

N a m a	: Ari Widati
NIM	: K4609015
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Tempat & Tanggal Lahir	: Sragen, 24 Maret 1990
Alamat	: Banaran Rt 07/04, Suwatu, Tanon, Sragen

Diizinkan memulai menyusun skripsi dengan judul sebagai berikut :

**“UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETRAMPILAN GERAK DASAR ANAK MELALUI
 PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS III SD N 3 BOLON COLOMADU
 KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2015/2016”**

Dosen Pembimbing :

- | | |
|------------------------------|---------------------------|
| 1. Drs. Sarwono, M.S. | NIP.19600614 198603 1 002 |
| 2. DjokoNugroho, S.Pd.,M.Pd. | NIP.197303052005011001 |

Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dan akan ditinjau kembali jika dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan.

Ditetapkan di: Surakarta
 Pada tanggal: 13 APR 2016
 a.n. Dekan
 Wakil Dekan Bidang
 Akademik,



Dr. Mhawir Yusuf, M.Psi.
 NIP.195505011981031003

Tembusan Yth. :
 Pembimbing I dan II



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Ir. Sutami no.36A Surakarta, telp. (0271) 669124. Fax (0271) 648939
 Website : <http://fkip.uns.ac.id>, Email : fkip@fkip.uns.ac.id

Lampiran : 1 Berkas Proposal
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. DEKAN
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Sebelas Maret
 Surakarta

Untuk mendapatkan data penelitian dalam rangka menyusun skripsi, dengan ini saya ajukan permohonan izin penelitian ke institusi/lembaga tujuan, yaitu:

Nama : Ari Widati
 NIM : K4609015
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Tempat/ Tanggal lahir : Sragen, 24 Maret 1990
 Alamat : Banaran Rt 07/04 Suwatu, Tanon, Sragen
 Judul Skripsi :

**“UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETRAMPILAN GERAK DASAR MELALUI
 PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS III SD N 3 BOLON COLOMADU
 KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2015/2016”**

Nama Instansi/ : SD N 3 Bolon
 Lembaga
 Alamat : Bolon Colomadu Karanganyar
 Waktu penelitian : April-Mei 2016

Sehubungan dengan hal tersebut, saya mohon pengantar izin penelitian kepada Rektor, Gubernur/c.q. BAPPEDA Provinsi Jawa Tengah di kota Semarang, dan institusi tujuan sesuai ketentuan. Terlampir berkas persyaratan yang diperlukan sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.

Atas perhatian dan terpenuhinya permohonan ini, saya mengucapkan terimakasih

Mengetahui :

Koordinator Skripsi

Ahmad Septiandika Adirahma, S.Pd., M.Or.
 NIP. 19860927 201504 1 003

Surakarta, 6 April 2016

Hormat kami,
 Pemohon,

Ari Widati
 NIM. K4609015

Menyetujui :
 Kepala Program Studi

Drs. Sunardi, M.Kes
 NIP. 19581121 199003 1004



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Ir. Sutami no.36A Surakarta, telp. (0271) 669124. Fax (0271) 648939
 Website : <http://fkip.uns.ac.id>, Email : fkip@fkip.uns.ac.id

Lampiran : 6001 (satu) berkas.
 Hal : Permohonan Izin Penelitian
 Yth. : REKTOR
 Universitas Sebelas Maret
 Surakarta

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret tersebut di bawah ini :

Nama : Ari Widati
 NIM : K4609015
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Tempat/ Tgl lahir : Sragen, 24 Maret 1990
 Alamat : Banaran Rt.07/04, Suwatu, Tanon, Sragen

Telah kami izinkan untuk menyusun skripsi guna melengkapi tugas-tugas studi tingkat Sarjana dengan judul penelitian:

**“UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETRAMPILAN GERAK DASAR ANAK
 MELALUI PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS III SD N 3 BOLON COLOMADU
 KARANGANYAR
 TAHUN PELAJARAN 2015/2016”**

Guna memperoleh data untuk menyelesaikan skripsinya, mahasiswa yang bersangkutan perlu melakukan penelitian dengan tempat dan waktu sebagai berikut:

Nama Instansi tujuan : SD N 3 Bolon
 Alamat : Kec. Colomadu Kab. Karanganyar
 Waktu : April-Mei 2016

Selanjutnya mohon penyelesaian proses perizinan lebih lanjut kepada Gubernur/c.q. BAPPEDA Provinsi Jawa Tengah di kota Semarang dan Institusi tujuan sesuai ketentuan.
 Terlampir proposal penelitian dan berkas persyaratan yang diperlukan sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami ucapkan terimakasih.



Tembusan : Yth.

1. Dekan FKIP (sebagai laporan)
2. Pejabat terkait di lingkungan FKIP
3. Kepala Biro Akademik & Administrasi Kerjasama
4. Bagian Pendidikan



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Ir. Sutami no.36A Surakarta, telp. (0271) 669124. Fax (0271) 648939
 Website : <http://fkip.uns.ac.id>, Email : fkip@fkip.uns.ac.id

Lampiran : 1 (satu) berkas
 Nomor : 008/UN27.02/DP/16
 Lampiran : 1 (satu) berkas.
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala SD N 3 Bolon
 Kec. Colomadu Kab. Karanganyar

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret yang tersebut di bawah ini telah kami izinkan untuk menyusun skripsi dalam rangka penyelesaian studi tingkat sarjana, yaitu :

Nama : Ari Widati
 NIM : K4609015
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Tempat/ Tanggal lahir : Sragen, 24 Maret 1990
 Alamat : Banaran Rt. 07/04 Suwatu, Tanon, Sragen
 Judul skripsi :

**“UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETRAMPILAN GERAK DASAR ANAK
 MELALUI PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS III SD N 3 BOLON COLOMADU
 KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2015/2016”**

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon perkenan Saudara untuk menerima mahasiswa kami tersebut melakukan penelitian di Institusi yang Saudara pimpin dengan rincian sebagai berikut:

Nama Instansi : SD N 3 Bolon
 Alamat : Kec. Colomadu Kab. Karanganyar
 Waktu : April-Mei
 Objek/Subjek : Siswa kelas III dan Guru PJOK SD N 3 Bolon

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

Tembusan : Yth.
 1. Dekan FKIP (sebagai laporan)
 2. Kepala Program Studi
 3. Ybs

Surakarta, 13 APR 2016
 a.n. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

 Dr. Munawir Yusuf, M.Psi.
 NIP.195505011981031003



PEMERINTAH KABUPATEN KARANGANYAR
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 03 BOLON

Alamat : Jalan Tentara Pelajar, Kendon Kelurahan Bolon Kecamatan Colomadu

SURAT KETERANGAN

No : 422.1 / 54 / SD 03 / V / 2016

Bersama ini kami selaku Kepala Sekolah negeri 03 Bolon Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa yang tersebut dibawah ini :

Nama	: Ari Widati
NIM	: K4609015
Tempat / Tanggal lahir	: sragen, 24 Maret 1990
Alamat	: Banaran Rt. 07 / 04 Suwatu, Tanon, Sragen
Progam Studi	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Universitas	: Universitas Sebelas Maret

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian pada Siswa Kelas 3 SD N 03 Bolon Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar dari bulan April s/d Mei 2016. Hal tersebut dilakukan untuk melengkapi dan mendukung penyusunan skripsi dengan judul :

“UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN GERAK DAN DASAR ANAK MELALUI PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS III SD N 03 BOLON COLOMADU KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2015 / 2016”

Demikian surat ini kami buat dengan sebenarnya, mohon dijadikan periksa.

Bolon, 15 Mei 2016

Kepala Sekolah



[Handwritten Signature]

Hananto, S. Pd.

NIP. 195902021979111006